5/98 Ausgabe 12 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700 ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC VERLAG

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • NINTENDO

NUR DM 3.90

MISSION: IMPOSSIBLE

Zu Gast bei Infogrames:
Die N64-Sensation angespielt

FRANKREICH 98
DIE FUSSBALL-WM

Erster Test des FIFA-Nachfolgers

Mit **POSTER!**

2 MOTIVE:
BANJO-KAZOOIE &
MISSION: IMPOSSIBLE

DAS SPIEL DES JAHRES

ZELDA 64

So spielt es sich wirklich!

INT. SUPERSTAR SOCCER '98
GT64 CHAMPIONSHIP
NBA COURTSIDE

Brandaktuell: Die Top-Projekte enthüllt!

• Test-Fest: 9 Spiele auf dem Prüfstand (Olympic Hockey'98, Augusta Masters, Sim City 2000, Bust-a-Move 2 u.v.a.) • Komplettlösungen: Yoshi's Story, Tetrisphere • Angespielt: NBA Courtside • Mit Zubehörtest, Sammelkarten, News, Charts u.v.m.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 20 SEITEN

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

Frühlingserwachen!

Auch wenn Software-Veteranen daran gewöhnt sind, pünktlich zum Frühjahr spielemäßig auf dem Trockenen zu sitzen – Nintendo 64-Besitzer dürfen sich freuen! Für sie erscheinen in den nächsten Wochen eine ganze Reihe echter Spielehits, die aus dem Mai wahrlich einen Wonnemonat machen dürften. Neben Forsaken, dessen Testversion leider zu spät für diese Ausgabe eintraf, können wir vor allem Frankreich 98: Die Fußball-WM und Bust-a-Move 2 empfehlen. Deutschlands erste Tests zu beiden Spielen findet ihr in dieser Ausgabe. Wer gespannt ist, auf welche zukünftige N64-Highlights man sich freuen darf, findet in dieser Ausgabe brandneue Infos und Bilder zu Zelda, Mission: Impossible, Turok 2, GT 64, ISS 98 und vielen anderen. Wer sich beim Schmökern nicht stören lassen will, sollte dabei unseren schicken Mario-Türhänger an seine Tür hängen! Aber nicht vergessen: Multiplayer-Spiele machen am meisten Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Chefredakteur

MIT POSTER, KARTEN & TÜRHÄNGER

INHALT

ANGESPIELT

GT 64 Championship Edition	Die Rennspielhoffnung	10
ISS 98	Den Nachfolger enthüllt	15
Mission: Impossible	Zu Besuch bei Infogrames	12
NBA Courtside	Nintendo auf NBA-Kurs	14
Zelda: The Ocarina Of Time	Sensationelle Bilder	8

TESTS

Bust-a-Move 2	Der Knobelhit erstmals getestet!	30
Frankreich 98: Die Fußball-WM	Der erste Test zum FIFA-Nachfolger	24
Olympic Hockey '98	Der Olympia-Nachzügler	28
Robotron 64	Die Action-Niete	31
Wayne Gretzky's Hockey '98	Eishockey, Teil 3	31

IMPORTTEST

Augusta Masters '98	Golfen für Fans	44
Brave Spirits	Wrestling aus Japan	32
Jeopardy	Knobeln wie im TV	44
SimCity 2000	Der Städtebau-Klassiker	34

ZUBEHÖR-TESTS

Neue Peripherie für das N64 ..... Rumble Paks & Co 16

POSTER

Mission: Impossible/Banjo-Kazooie ...35-42

SAMMELKARTEN

1080° Snowboarding 75/76
Einkaufsführer 75/76
Snowboard Kids 75/76
Yoshi's Story 75/76

SPIELE-NEWS

Acclaim Sport Soccer 6
Banjo-Kazooie 6
Bio Freaks 6
Designmon 3D 7
Fighters Destiny 6
Gex 64 6
MicroMachines V3 4
Super Speed Race 64 4
Turok 2 5
World Grand Prix 4
Zelda 4

NEWS

Aus Japan 4
Aus den USA 6
Kurz & Knapp 6/7
Super NES-News 5
Game Boy-News 7
Neues vom 64 DD 4

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten! 18

T & T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Chameleon Twist 64
Tetrisphere 62
Yoshi's Story 52

T & T: CHEATS & CODES

1080° Snowboarding 50
Nagano Winter Olympics '98 51
Rampage World Tour 51
Snowboard Kids 51
Yoshi's Story 50

T & T: LESERTIPS

Diddy Kong Racing 68
Fighters Destiny 68

RUBRIKEN

Chart-Attack 22
Impressum 73
Inserenten-Verzeichnis 48
Kleinanzeigen 70
Leserbriefe 46
Vorschau 74

Zelda 8

Zelda: The Ocarina of Time ist nicht nur das wichtigste N64-Projekt überhaupt, sondern vermutlich auch das schönste. Wir präsentieren euch auf zwei Seiten brandneue Bilder und Infos.

Mission: Impossible 12

Wir waren zu Gast bei Infogrames und konnten dabei nicht nur die Action-Hoffnung Mission: Impossible erstmals anspielen, sondern auch das brandneue GT 64 Championship Edition bewundern.

Die Fußball-WM '98 24

Als Deutschlands erstes Magazin hatten wir die Gelegenheit, das offizielle N64-Spiel zur Fußball-WM '98 ausführlich zu testen. Auf vier Seiten verraten wir, wie gut es wirklich ist.

Das eigentlich für Juli angekündigte 64DD-Zusatzlaufwerk und das Nintendo 64-Game Zelda: The Ocarina Of Time sind weiterhin die meistdiskutierten Nintendo-Themen der japanischen Fachpresse, diesmal allerdings deswegen, weil beide Produkte abermals verschoben wurden. Wann sie nun endlich erscheinen werden, welche Auswirkungen dies hat und was sich sonst auf dem japanischen Markt tat, sagen wir euch in unserer beliebten Japan-Rubrik.

Wann kommt das 64DD?

Das 64DD wird nicht im Juli veröffentlicht! Was sind die Gründe?

Nintendo ist immer wieder für eine Überraschung gut. Obwohl die Produktion der 64DD-Hardware angeblich schon längst angelaufen ist, entschlossen sich die Manager des japanischen Videospiele-Riesen, die für Juni/Juli angekündigte Veröffentlichung des 64DD-Zusatzlaufwerkes ohne Angabe von Gründen zu verschieben. Man muß allerdings kein Insider sein, um zu erkennen, daß Nintendo ganz einfach nicht gewillt ist, diese Hardware ohne ein entsprechendes Zugpferd zu veröffentlichen. Demnach bestehen große Zweifel, ob Mother 3 oder Sim City 64 die Leute dazu bringen können, diese rund 10.000 Yen teure Peripherie zu kaufen. Ziemlich überraschend ist in dieser Hinsicht auch die Tatsache, daß der einzige Titel, der in Japan wirklich den Hardwareverkauf ankurbeln könnte, nun als ganz normales N64-Modul erscheinen wird. Die Rede ist natürlich von Pocket Monster Stadium, das dank eines beigelegten GB64-Paks die über 10 Millionen Game Boy-Pocket Monster-Spieler zum Kauf des nur in Japan nach wie vor schlecht laufenden Nintendo 64 bringen soll. Dafür sollte auch das ursprünglich für April angekündigte Zelda sorgen, allerdings hat man dessen Release auf das dritte Quartal verschoben.

Laut Shigeru Miyamoto wird es keinen Nachfolger zu Lylat Wars alias Starfox 64 geben.

Schade! Zelda ist leider nicht wie geplant im April in Japan erschienen.

Kein Starfox 64-Sequel!

Schade! Shigeru Miyamoto hat kürzlich bekanntgegeben, daß keine Fortsetzung zu Lylat Wars (alias Starfox 64) erscheinen wird. Es gibt derzeit ganz einfach keine Ideen, die ein derartiges Sequel interessant genug machen würden. Zum Schluß wollen wir ausnahmsweise noch einige Unklarheiten beseitigen, die aufgrund mißverständlicher Berichte in anderen Medien aufkamen. Das angeblich unbekannte Taito-Rennspiel Super Speed Race 64 ist nichts anderes als die japanische Version von Automobili Lamborghini, während Zelda wie geplant auf einem 256 MBit-Modul veröffentlicht wird und nicht auf einer 128 MBit-Cartridge. Das angeblich in Japan bereits erhältliche Denkspiel Cu On Pa wird niemals erscheinen.

Super Speed Race 64 von Taito ist nichts anderes als Automobili Lamborghini 64!

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Import-Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 30.4.98: Bomberman Hero; 29.4.98: Super Speed Race 64; 4.6.98: Jikkyou World Soccer (ISS 98); 23.6.98: Rakuga Kids; Juni: F-Zero

World Grand Prix

F1-Konkurrenz

Daß F1 Pole Position 64 von Ubi sicherlich nicht das ultimative Formel 1-Rennspiel ist, ist allen klar. Daß der Formel 1-Markt ein sehr großes Potential hat, scheint sich allerdings erst in letzter Zeit herumgesprochen zu haben, nachdem Ubi von seinem Titel alleine in Deutschland über 120.000 Stück verkaufen konnte. Davon abgesehen, daß Psygnosis eine Formel 1-Umsetzung für das Nintendo 64 in Entwicklung hat und Ubi das auf dem PC brillante F1 Racing Simulation derzeit konvertiert, gilt das neue Werk der Pilotwings-Entwickler von Paradigm als aussichtsreicher Kandidat für die Pole Position. Fünf verschiedene Spielmodi, 27 Fahrer, 11 Teams, 3 Witterungen und 17 Strecken sollen eine realitätsnahe Umsetzung der 97er Formel 1-Saison ermöglichen. Das simulationsähnliche Gameplay, die streckenweise fantastische Grafik und der integrierte 2 Spieler-Modus könnten das 96 MBit-Modul im Herbst wahrlich zum König der N64-Pisten machen. Wir halten euch auf dem laufenden, wie das Duell mit Ubis geplantem F1 Racing Simulation ausgehen wird.

Michael Schumacher ist natürlich mit seinem Ferrari vertreten.

World Grand Prix ist alles andere als ein Kinderspiel.

Das Spiel nutzt eine höhere Grafikauflösung.

Hier steht ihr den berühmten Tunnel in Monaco.

Kenner wissen, daß hier Hockenheim zu sehen ist.

MicroMachines V3

Codemasters-Debüt

Nun ist es offiziell! Codemasters teilten uns kurz nach Redaktionsschluß mit, daß sie noch in diesem Jahr ihr erstes Nintendo 64-Spiel veröffentlichen werden. Es wird sich dabei um eine Umsetzung des populären MicroMachines V3 handeln, das bis zu vier Spieler gleichzeitig mit Minifahrzeugen über grafisch imposante 3D-Strecken düsen läßt. Sobald eine spielbare Version vorliegt, werden wir euch einen ausführlichen Bericht nachreichen.

MicroMachines V3 wird noch in diesem Jahr auf dem N64 erscheinen.

Turok 2

Turok 2-News

Turok 2 ist nicht mehr aufzuhalten! Nachdem es nicht zuletzt aufgrund der umfangreichen Berichterstattung in der letzten Ausgabe in den Most Wanted-Charts nach vorne auf Rang 2 rutschte, muß sich nun wohl auch Dauerspitzenreiter Zelda in acht nehmen. Die aktuellen Screenshots sehen nämlich derart spektakulär aus, daß selbst Optimisten zweifelnd nachfragen, ob es sich dabei um Bilder der Nintendo 64-Version handelt. Nachdem auf diesen Bildern jedoch bereits Explosionen und heranstürzende Dinosaurier erkennbar sind, kann man davon ausgehen, daß es sich schon um echte Bilder aus dem Spiel handelt. Zusätzlich wurden nun auch neue Details über das Gameplay bekannt. Demnach wird es nicht nur einen 1 Spieler-Quest-Modus geben, sondern es werden auch bis zu 4 Spieler in drei verschiedenen Multiplayer-Varianten antreten können. Geplant sind ein Bloodlust-Deathmatch, ein Team Player-Cooperation-Mode und eine Frag-Tag-Variante. Acht verschiedene Grafiksets in acht verschiedenen Welten, interaktive Grafikobjekte wie Krater oder Mauern und über 45 deutlich flinkere Feinde dürften Turok zum Spiel des Jahres machen. Als Levelnamen stehen unter anderem fest: Port Of Adia, Slaughter by the River Of Souls und The Death Marsher. Einen ausführlichen Bericht zum E3-Knaller Turok 2 sowie zu weiteren Acclaim-Hits wie Forsaken, WWF Warzone, Iggy´s Reckin´ Balls reichen wir definitiv in der nächsten Ausgabe nach.

Es gibt nun nicht nur 45 verschiedene Gegner, sondern auch wesentlich flinkere Dinos.

Der Nebel wird in Turok 2 angeblich nur zu atmosphärischen Zwecken eingesetzt.

Interaktive Szenario-Elemente sorgen für Spannung.

Die Wasserfällle im Hintergrund sind brillant animiert.

Schöner, schneller, besser! Turok 2 wird neue Maßstäbe setzen.

War es nur ein kurzzeitiger Ausrutscher, oder zeichnet sich nun endlich der lange erwartete Trend ab? Die Rede ist vom Interesse an der SNES-Rubrik, das nach der Weihnachtssaison plötzlich dramatisch nachließ. Dies ergab zumindest die monatliche Auswertung unserer Leserzeugnisse. Waren bis zur Ausgabe 1/98 nur rund 40 Prozent dafür, die SNES-Rubrik aus dem Heft zu nehmen, so steigerte sich dieser Wert innerhalb von nur zwei Monaten auf 80 Prozent, während sich die Game Boy-News konstanter Beliebtheit erfreuen.

Wie geht es weiter?

Sollte sich dieser Anti-SNES-Trend in den nächsten Monaten bestätigen, kommen wir mittelfristig nicht mehr darum herum, den kostbaren Platz anderweitig zu verwenden, da wir dann davon ausgehen müssen, daß die meisten SNES-Veteranen in der Weihnachtssaison auf das Nintendo 64 umgestiegen sind. Unterstrichen wird diese These von der Tatsache, daß die ehemals genauso beliebte Game Boy-Rubrik nach wie vor von über 50 Prozent der Leser erwünscht wird. SNES-Anhänger müssen jetzt keine Angst haben, noch haben sie die Möglichkeit, die Existenz dieser Rubrik zu sichern. Wir bitten jeden einzelnen, der jetzt gerade diese Zeilen liest und auch weiterhin Infos zu seinem SNES haben will, eine Postkarte an uns zu schicken. Wir wollen wissen, wie viele Leute sich noch für diese halbseitige SNES-Kolumne interessieren. Schickt eure Postkarte an nachfolgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort: SNES ● Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Das wollt ihr haben!

In der Ausgabe 3/98 hattet ihr die Möglichkeit, den zukünftigen Inhalt dieser Rubrik zu bestimmen. Die Auswertung der Karten ergaben folgendes Bild: 67% entschieden sich für die Klassiker-Tests, in denen wir die besten SNES-Spiele noch einmal vorstellen. Lediglich 10% der teilnehmenden SNES-Anhänger wollten, daß Leser ihre Lieblingsspiele selbst kurz vorstellen, während gerade einmal 13% die Einführung einer Zeichenecke befürworteten. Die restlichen 10% gingen auf das Konto von eigenen Leservorschlägen, die jedoch größtenteils leider nicht so durchgeführt werden können. Mit diesem überraschend klaren Ergebnis besteht natürlich kein Zweifel darüber, wie diese Rubrik zukünftig aussehen würde, sofern wir bei obigem Aufruf genügend Resonanz erhalten.

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. Timon & Pumbaa ..... Disney
2. Super Mario Kart ..... Nintendo
3. Donkey Kong Country ..... Nintendo
4. Yoshi's Island ..... Nintendo
5. SimCity ..... Nintendo
6. Super Mario All Stars ..... Nintendo
7. Street Fighter Alpha 2 ..... Capcom
8. Die Schlümpfe reisen um die Welt ..... Infogrames
9. Harvest Moon ..... Nintendo
10. Super Star Wars ..... Nintendo

Gewohnt lebhaft zeigte sich der amerikanische Nintendo 64-Markt, auf dem sich im Gegensatz zum beängstigend ruhigen japanischen Pendant die Firmen geradezu darum schlagen, für Nintendos 64 Bit-Maschine zu entwickeln. Ob GT Interactive, Electronic Arts, Ocean, Acclaim oder Crystal Dynamics – alles, was in der Branche Rang und Namen hat, arbeitet an mindestens einem Nintendo 64-Produkt. Wir sagen euch, was sich in den letzten Wochen getan hat!

Releases verschoben!

Wer unter dieser Überschrift die Ankündigung der üblichen Verspätungen bei begehrten Nintendo 64-Spielen vermutet, liegt ausnahmsweise falsch, denn sensationellerweise wurden die Erscheinungsdaten für zwei wichtige Titel gerade nach vorne verlegt. Demnach wird das in seiner aktuellen Version bereits überragend aussehende Banjo-Kazooie bereits am 29. Juni (kurfristig hieß es sogar 15.6.98) in den Vereinigten Staaten erscheinen, womit auch eine Deutschland-Veröffentlichung im Juli sichergestellt sein sollte. Gleich um mehrere Monate nach vorne verschoben wurde sogar der Release von Bio-Freaks, das jetzt ab dem 19.5.98 erhältlich sein soll. Man darf davon ausgehen, daß dies auch auf den bisher für den 1.10.98 angekündigten Deutschland-Release Auswirkungen haben wird.

Der Release von Banjo-Kazooie wurde hin- und herverlegt! Nun kommt das Spiel am 29.6.98!

In den USA wurde aufgrund mäßiger Verkäufe der Preis von Fighters Destiny um 20 Dollar gesenkt!

Amerikaner bevorzugt!?

Das Klischee, daß japanische und amerikanische Videospiele-Fans von den Firmen bevorzugt behandelt werden, trifft auch immer weniger zu. Denn Acclaim plant derzeit beispielsweise, sein in Deutschland für Juli/August angekündigtes Acclaim Sports Soccer nicht in den Vereinigten Staaten auf den Markt zu bringen, der Hauptgrund liegt darin, daß Fußball in den USA nicht allzu populär ist. Gegensätzliches gibt es leider zu Mission: Impossible zu vermelden, das aus lizenzrechtlichen Gründen noch im Juli in den USA erscheinen muß, während es in Deutschland laut Infogrames definitiv im September erhältlich sein wird. Übrigens, ob die von Infogrames in den USA jüngst durchgeführte 20 Dollar-Preissenkung für Fighters Destiny auch in Deutschland vorgenommen wird, war bei Redaktionsschluß leider noch nicht klar. Zum Schluß noch ein paar Kurzinfos: Conker´s Quest heißt nun Twelve Tales: Conker 64, LucasArts arbeitet an einem SOTE-Sequel namens Rogue Squadron, Eidos an Fighting Force 64 und Activision an Nightmare Creatures.

Überraschung! Das 3D-Beat 'em Up Bio Freaks wird schon am 19.5.98 in den USA erscheinen.

Acclaim Sports Soccer wird nicht in den USA erscheinen!

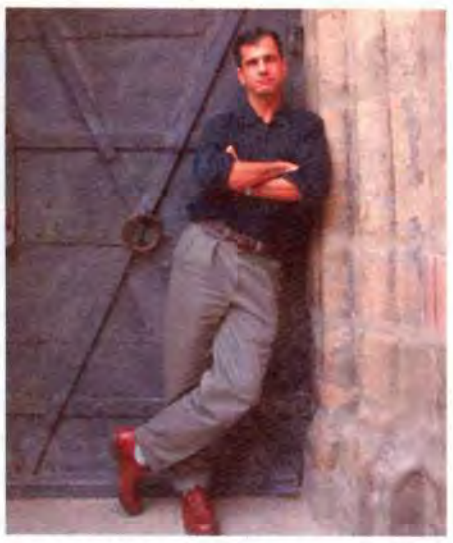
Was kommt demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA: 16.4.98: Mystical Ninja; 27.4.98: NBA Courtside; 12.5.98: Mike Piazza's Strike Zone; 18.5.98: Forsaken; 19.5.98: Bio Freaks; 25.5.98: Ken Griffey Baseball; Juni: GT64 Championship Edition, All Star Baseball ´99, Off Road Challenge, Banjo-Kazooie; Juli: Mission: Impossible

Gex 64

Hoher Besuch!

Hohen Besuch konnten wir Anfang April in unserer Redaktion begrüßen. Crystal Dynamics-Vizepräsident Scott Steinberg kam nämlich höchstpersönlich nach Nürnberg und stellte die neuesten Konsolenspiele von Crystal Dynamics vor. Mit Gex 64 (wie er es nannte) hat man derzeit zwar nur ein einziges N64-Spiel in der Entwicklung, es ist jedoch gut möglich, daß auf der E3 noch ein oder zwei weitere Titel enthüllt werden. Einer davon könnte sogar das phantastische 3D-Adventure Legacy Of Kain: Soul Reaver sein, das in seiner derzeitigen Version sogar Zelda Konkurrenz macht. Für die am 1. September erscheinende Gex-Version für das Nintendo 64 versprach Scott, daß es sich keineswegs um eine simple PlayStation-Umsetzung handelt. Vielmehr will man grafische und spielerische Änderungen vornehmen, damit man Super Mario 64 Konkurrenz machen kann.



Crystal Dynamics-Vizepräsident Scott Steinberg verriet, welche N64-Pläne die Firma hat.

Gex 64 wird speziell an die Fähigkeiten des N64 angepaßt.

Diese Bilder stammen bereits von der Nintendo 64-Version.

KURZ & KNAPP +++

GoldenEye 007 ist indiziert: Seit dem 1.4.98 ist das gleichnamige N64-Spiel indiziert. Dadurch ist es uns leider nicht mehr möglich, dieses Spiel künftig in unserem Magazin in welcher Art auch immer zu berücksichtigen.

Ubi Soft-Verschiebungen: Ursprünglich wollte Ubi Soft ja im Juni gleich drei neue N64-Spiele veröffentlichen, daraus wird nun leider nichts, da sich alle Produkte zum Teil drastisch nach hinten verschoben haben. Als erstes Spiel wird das von Argonaut entwickelte 3D-Shoot 'em Up Buck Bumble nach derzeitigem Stand im Juli oder August erscheinen. Das ehemals als VR3000 bekannte Rennspiel Predator Racing wird im Oktober folgen. Zu guter Letzt wird das 3D-Jump&Run-Abenteuer Tonic Trouble wohl erst im Winter veröffentlicht.

Acclaim-Verschiebungen: Ebenfalls kräftig durcheinandergewirbelt wurde das sogenannte Release-Schedule von Acclaim, das derzeit immerhin 11 Titel umfaßt. Derzeit geht man in München von folgenden Veröffentlichungsterminen aus: Mai: Forsaken; Juni: WWF Warzone, All Star Baseball (NTSC); Juli/August: Acclaim Sports Soccer, Iggy's Reckin' Balls; September: NFL Quarterback ´99, Turok 2; November: Extreme G 2; Dezember: NBA Jam ´99; Januar ´99: Shadowman

San Francisco Rush 2 kommt: GT Interactive hat für den 1.11.98 San Francisco Rush 2 angekündigt, außerdem soll Bio Freaks nun schon am 19.6.98 in Deutschland erscheinen.

Designmon 3D

Shoot 'em Up-Baukasten

Athenas erster Titel fur das Nintendo 64 ist wirklich außergewöhnlich, denn mit Designmon 3D kann jedermann sein eigenes 3D-Shooting-Spiel kreieren, und zwar mit allem, was dazugehört. Das eigentliche Ziel der Programmierer liegt darin, den Spieler an die Polygongrafik heranzuführen, wozu über 300 vorgefertigte Modelle verwendet werden können. Hat man seine gewünschten Komponenten kreiert, den richtigen Sound erstellt und sich Gedanken gemacht, wie ein Level aussehen soll, so kann man loslegen. Im Leveleditor kann man nicht nur die Kameraperspektive festlegen, aus der das Spiel gespielt werden soll, sondern auch die Positionen der eigenen Figur, der Gegner sowie der Items bestimmen! Das mag leicht klingen, ist es aber nicht. Sobald das Spiel in Japan erhältlich ist, werden wir einen Bericht nachreichen.

Spiele in der Art von Lylat Wars soll man mit Designmon 3D selber schaffen können.

Der Game Boy ist und bleibt ein Phänomen! Kein anderes System war jemals derart konkurrenzlos, und das, obwohl es immer technisch klar überlegene Konkurrenz gab. Daß sowohl Lynx als auch Game Gear und Nomad trotz ihrer Farbbildschirme scheiterten, lag ganz einfach an deren enormem Stromverbrauch, der für eine längere Zugfahrt das Mitführen von zwei kompletten Batteriesätzen notwendig machte. Nintendo waren hingegen clever, sie kamen erst dann dem Farb-Wunsch nach, als ein entsprechend stromsparendes Modell verfügbar war.

Neues vom Farb-Game Boy

Ehrlich gesagt waren wir nicht überrascht, als sehr viele Leser hinter der Farb-Game Boy-Meldung in der letzten Ausgabe einen Aprilscherz vermuteten, schließlich bot sich das seit Jahren herumgeisternde Atlantis-Projekt geradezu für einen Aprilscherz an. Tatsache ist jedoch, daß die mit einem von Sharp produzierten Farbbildschirm ausgestattete Handheld-Konsole spätestens im November im Deutschland erscheinen wird, möglicherweise gibt es die ersten Exemplare auch schon im August. Der Preis sollte bei circa DM 200,- liegen, erste Farbspiele dafür werden derzeit von Nintendo und Konami entwickelt. Es versteht sich von selbst, daß diese Spiele auch auf herkömmlichen Schwarz-Weiß-Game Boys laufen, dann werden die Farben wie gehabt in Graustufen umgewandelt. Was passiert, wenn man die Color-Spiele auf dem Super Game Boy laufen läßt, ist hingegen noch nicht klar.

Hier seht ihr ein erstes Bild eines mit dem neuen Farbbildschirm ausgestatteten Game Boys, auf dem gerade Super Mario Land läuft.

Castlevania Legends

Schon in den guten alten NES-Zeiten galten die Castlevania-Spiele von Konami als ergiebige Spielspaß-Spender. Dies ist auch bei Castlevania Legends, der aktuellen Neuauflage, nicht anders, auch wenn sich dieses Spiel grafisch nicht mit aktuellen Spielen wie Donkey Kong Land II messen kann. Diesmal darf man als Sonia mit einer Peitsche bewaffnet losziehen, um in der finalen Stage den Dauerrivalen Dracula zu besiegen. Mit der Peitsche lassen sich übrigens nicht nur herannahende Fledermäuse und sonstige Bösewichte besiegen, sondern auch durch das Auslöschen von Fackeln Lebensenergie und Extras ergattern. Im Laufe des Spiels kann man so auf Dolche, Kreuze, Weihwasser, Äxte und Taschenuhren zurückgreifen. Besiegt man einen Obermotz, stehen magische Waffen wie Wind, Eis, Heilige oder Magie zur Verfügung . Insgesamt ein sehr motivierendes Action-Spiel!

Castlevania Legends ist die Fortsetzung der legendären „Jump& Peitsch"-Serie.

Grafisch ist Castlevania nicht überragend, jedoch überzeugen die spielerischen Werte.

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. Die Maus	Nintendo/Infogrames
2. Wario Land 2	Nintendo
3. Super Mario Land 2	Nintendo
4. Hugo 2	Laguna
5. Super Mario Land	Nintendo
6. Wario Land	Nintendo
7. Game & Watch	Nintendo
8. Tetris	Nintendo
9. Der König der Löwen	Disney Int.
10. Das Dschungelbuch	Disney Int.

KURZ & KNAPP +++

N-Zone-Neuigkeiten: Rechtzeitig zu dem demnächst anstehenden ersten Geburtstag von N-Zone haben wir unserem Magazin eine kleine Frühjahrs-Kur verordnet. Auf vielfachen Leserwunsch (besonderer Dank geht an Leif E. Matthiessen) haben wir beispielsweise das sehr beliebte Spielelexikon überarbeitet und noch informativer gemacht. Hier findet ihr nun alle für 1998 geplanten N64-Spiele mit genauestmöglichen Release-Terminen, eine Übersicht über alle erhältlichen N64-Spiele mit Bewertung und dazugehöriger Ausgabennummer, aktuellste Screenshots zu allen aktuellen Projekten und eine Tabelle mit allen in Japan und den USA erhältlichen Titeln. Es versteht sich von selbst, daß diese Liste jeden Monat aktualisiert wird! Außerdem ist nun in allen Bewertungskästen eine Info zur Rumble Pak-Unterstützung enthalten.

Nintendo auf der ECTS: Bislang war die ECTS (immerhin Europas größte Messe für Computer- und Videospiele) Nintendo nur vereinzelte Gastauftritte wert, auf der im kommenden September stattfindenden Show will man aber mit einem 1000 Square-Feet großen Stand für Furore sorgen. Gezeigt wird unter anderem auch der Color Game Boy!

Kopierstationen sind illegal: Kopierstationen dürfen weder verkauft noch benutzt werden, da deren Zweck ausschließlich dem Herstellen von Raubkopien dient. Wir dürfen deshalb darüber nicht berichten und raten von deren Kauf ab. Diversen Herstellern wurde gerichtlich untersagt, die Geräte weiter zu produzieren. Sicherheitskopien von Modulen sind unzulässig.

Das Abenteuer führt Link (hier als Erwachsener zu sehen) durch richtig schaurige Gewölbe.

Action-Adventure, 1 Spieler, Nintendo

ZELDA

Es vergeht kaum ein Monat, in dem Nintendo nicht die Fachpresse mit neuen, noch spektakuläreren Bildern aus Miyamotos mit Spannung erwartetem Action-Adventure-Epos versorgt. Wir haben die wichtigsten Infos und Bilder für euch zusammengestellt!

Von Hans Ippisch

Es hört sich zwar dramatischer an, als es weltweit gesehen tatsächlich ist, doch zumindest für den japanischen Markt ist Zelda: The Ocarina Of Time von geradezu existenzieller Bedeutung für Nintendo. Nachdem die N64-Markanteile in Nintendos Mutterland beständig unterhalb von 10 Prozent bleiben und das 64DD abermals nach hinten (diesmal auf den Sommer) verschoben wurde, hängt die Zukunft der 64 Bit-Konsole nach Meinung vieler Experten einzig und alleine vom fünften Teil der legendären Zelda-Serie ab. Nur wenn dieses Spiel einschlägt wie die vielzitierte Bombe, kann das Nintendo 64 seinen Platz in der japanischen Videospiele-Welt behaupten. Als Untermauerung dieser These sei Squares Final Fantasy VII genannt, das der PlayStation erst zweieinhalb Jahre nach ihrer Veröffentlichung zum endgültigen Durchbruch verhalf, während der Sega Saturn im Gegenzug seine Marktführer-Position verlor und den Weg ins marktanteilsmäßige Niemandsland antrat. Umso verständlicher erscheint es nun auch, daß Nintendo den (diesmal für April geplanten) Release von Zelda einmal mehr über den Haufen warf und derzeit auf eine Veröffentlichung im Juni hofft,

Je nach Tageszeit und dazugehörigem Sonnenstand (inklusive Lens Flare-Effekt) verändert sich der Farbton der Landschaft.

sofern Mastermind Shigeru Miyamoto nicht wieder nach mehr Zeit verlangt. Bei Zelda: The Ocarina Of Time will man ganz einfach sicherstellen, daß alles perfekt gelingt. Diese Verschiebung hat für den deutschen Markt übrigens vorläufig keine Bedeutung, hier soll das 256 MBit-Modul nach wie vor mit komplett deutschen Bildschirmtexten vor Weihnachten herauskommen.

Was ist neu?

Die aktuelle Bilderserie macht klar, daß Zelda alles andere als ein schnuckeliges Kids Only-Spiel wie Super Mario 64 oder Yoshi's Story ist. Wenn der in verschiedenen Altersstufen vorkommende Link durch düstere Höhlen und Schluchten läuft, dabei furchterregende Monster wie das Tektite-Insekt, die Killerpflanze Deku Baba oder die Statula-Spinne bekämpft und den Widersachern des Fieslings Ganondorf begegnet, dürften sogar Fans der schockierenden Resident Evil-Reihe aufhorchen, schließlich bekommt man es bei Zelda mit größtenteils komplett in Echtzeit berechneten Szenarios zu tun, während im 32 Bit-Rivalen lediglich vorberechnete Standbilder zu bewundern sind. Was die spielerische Seite angeht, dürfte Zelda ebenfalls deutlich vielfältiger sein. Ob Jump&Run-ähnliche Plattform-Levels, actionlastige Dungeon-Abschnitte oder abenteuerliche Reitsequenzen auf einem Mohrrüben verzehrenden Roß – in Zelda ist alles geboten, was

Fantastisch! Die immer detaillierter werdende Umgebung ist für Modul-Verhältnisse unglaublich aufwendig.

man sich nur wünschen kann. Dies gilt auch für das umfangreiche Waffenarsenal, das für den jungen Link übrigens anders aussieht als für den erwachsenen Hauptdarsteller. Ob simpler Stock, universell einsatzbare Steinschleuder, mächtig effektive Bomben, für den Nahkampf geeignete Schwerter oder Zaubersprüche – das Arsenal an Verteidigungsmitteln ist breit gefächert. Als besonders gelungen fiel uns während der Spielwarenmesse übrigens die per Z anwählbare Lock On-Automatik auf, die dafür sorgt, daß

Link klettert in die geheimnisvolle Kiste, die von Deku Baba bewacht wird, und wird dann an einen anderen Ort gezaubert.

Die fleischfressende Pflanze Deku Baba ist einer der zahlreichen Zwischengegner.

Selbst knifflige Plattform-Sprung-Einlagen sind in Zelda anzutreffen.

Famose Lichteffekte und eine nebelfreie Sicht erfreuen das Auge des Abenteurers, der den anvisierten Gegner eben markiert hat.

man auch beim beständigen Umherlaufen den Gegner im Blickfeld hat. Wer schon einmal Tomb Raider gespielt hat, wird wissen, wie schwer es ist, eine Figur aus der Vogelperspektive zum perfekten Zielen zu veranlassen. Um die Orientierung in den komplex aufgebauten Welten nicht zu verlieren, kann man übrigens jederzeit eine zum Teil transparente Übersichtskarte einschalten. Soweit die aktuellen Infos zum Thema Zelda, mehr demnächst!

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Zelda: The Ocarina Of Time
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....tba.
Rumble Pak-Unterstützung .....Ja
Hersteller:.....Nintendo
Preis:.....tba.
Release:.....November
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: Zelda: The Ocarina of Time läßt sich schon heute als ein Meilenstein der Videospiele-Geschichte einstufen. Brillante Optik und komplexes Gameplay versprechen den perfektion Action-Adventure-Spaß.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Ocean

GT 64 CHAMPION

Rennspiel-Fans aufgepaßt! Im Infogrames-Headquarter im französischen Lyon trafen wir den Marketing Manager Stephane Dupas, der uns das brandneue GT 64 Championship Edition in aller Ausführlichkeit vorstellte.

Die Lizenz von 14 japanischen GT-Teams garantieren Original-Wagen.

Die Imagineer-Entwickler des nicht unumstrittenen Multi Racing Championship haben sich dieses Mal richtig ins Zeug gelegt und bei der Erstellung von GT 64 Championship Edition ganz besonders auf bärenstarke Fahrzeuge und deren komplexes Fahrverhalten geachtet. Hier wollte man kein weiteres Fun-, Rallye- oder Formel 1-Rennspiel entwickeln, sondern ein hartes und rasantes Straßenrennen in der Tradition des Spielhallenklassikers Daytona USA. Dafür wurden sogar die schnellsten Autos der Welt ausgesucht und die dazugehörigen Lizenzen der 14 offiziellen GT-Teams in Japan eingekauft.

16 Rundkurse inklusive!

Um die Rennen auf den 16 wohl härtesten Strecken dieser Welt zu bestehen, ist reichlich Übung erforderlich, wie wir beim ersten Spielen feststellen mußten. Fährt man lediglich 3, 6 oder 12 Runden an einem Stück, dann sind die Gegner leicht zu überholen, und man muß sich keine Sorgen um sein Fahrzeug machen. Wer aber 24 Runden durchhalten will, muß die Leistungsfähigkeit seines Fahrzeugs gut einschätzen und auf fahrtechnische Details achten. Besondere Vorsicht ist vor allem bei den leistungsstarken Motoren anzuraten! Nach ein paar Burnouts oder zu schnell gefahrenen Kurven (in denen das Auto übrigens leicht ins Schleudern gerät) werden beispielsweise die Reifen merklich langsamer und rutschiger. Wer mit Automatikgetriebe fährt, kann sogar den bekannten Kick-Down-Effekt nutzen, der beim Herausbeschleunigen aus der Kurve von entscheidender Bedeutung für das Rennen ist. Den Spritver-

Die Darstellung der Fahrzeuge ist tadellos gelungen. Sogar die Werbeaufdrucke lassen sich einwandfrei erkennen.

Kurvenfahren will gelernt sein, die richtige Mischung zwischen Sliding und Gasgeben ist Voraussetzung für den Sieg.

SHIP EDITION

brauch sollte man dabei ebenfalls im Auge behalten, wenn man nicht auf halber Strecke liegenbleiben will. Für Abhilfe bei technischen Problemen aller Art sorgt der obligatorische Boxenstopp, der natürlich eine gewisse Zeit in Anspruch nimmt und deshalb so selten wie möglich vorgenommen werden sollte. Hier wird das Fahrzeug übrigens nur stark abgebremst, zu einem echten Stopp mit animiertem Tankvorgang oder Reifenwechsel kommt es allerdings nicht.

Die Rennen führen durch spektakuläre Stadtkurse, die dank einer hohen Anzahl an Polygonen sehr gut aussehen.

Solide Technik!

Realistische Elemente wie das Quietschen der Bremsen, grafisch hübsche Funken beim Aufsetzten mit dem Unterboden auf den Asphalt oder das imposante Dröhnen der Motoren sorgen für die passende Atmosphäre, die zwar durch die gut erkennbaren Werbeaufdrucke auf den Autos noch verstärkt wird, jedoch dennoch nicht ganz perfekt ist. Wer beispielsweise über die Rasenbankette schlittert, sieht zwar Grasstücke durch die Luft fliegen, hinterläßt aber keine dauerhaften Spuren. Noch etwas mager gestaltet sind die uninspirierten Randtexturen. Selbst wenn man mit 200 km/h gegen

Hier seht ihr eine der 14 verschiedenen Kamera-Ansichten im Replay-Modus.

Zünftige Rempeleien mit Rumble Pak-Feeling stehen bei GT-Rennen auf der Tagesordnung.

Der Nebel des Grauens?

Insgesamt gesehen gibt es grafisch wenig zu bemängeln. Im 1 Spieler-Modus gibt es grundsätzlich keinen Nebel zu sehen, was im Vergleich zum Vorgänger MRC schon eine deutliche Steigerung darstellt. Lediglich im 2 Spieler-Modus trifft man auf den berüchtigten Nebel des Grauens, wobei hier die Grafik aber immer noch flüssig und ohne Ruckeln über den zweigeteilten Bildschirm scrollt. Während der Fahrt hat man die Wahl zwischen fünf verschiedenen Fahrtansichten, im Replay-Modus sind sogar 14 verschiedene Kamera-Ansichten eingebaut. Jeder kleinste Fahrfehler kann dabei

Infogrames UK-Marketing Manager Stephane Dupas (26) führte uns GT 64 Championship Edition vor.

einen Berg Reifen oder eine Leitplanke donnert, entstehen keine Schäden am Fahrzeug oder an der Randbebauung. Sogar der Zusammenstoß mit anderen Fahrzeugen bleibt für die Karosserie folgenlos.

analysiert und wie bei richtigen Rennfahrern durchgecheckt werden. Gut gelungen sind die nahezu originalgetreuen und detaillierten Fahrzeugeinstellungen, die der Fahrer vor jedem Rennen nach Belieben konfigurieren kann. Spätestens pünktlich zum Release im Juni werden wir einen ausführlichen Testbericht nachreichen.

Werner Spachmüller/hl

ERSTER EINDRUCK

Titel:....GT 64 Championship Edition
Genre:....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels: ....16 Strecken
Rumble Pak-Unterstützung: ....Ja
Hersteller: ....Ocean
Preis: ....ca. DM 130,-
Release: ....Juni 1998
Einschätzung: .... Sehr gut

Beurteilung: Kann GT 64 Championship Edition das erste ernsthafte Autorennen in der Tradition von Daytona USA und Ridge Racer werden? Die Chancen stehen gut.

SPIELE 3000

NINTENDO 64

Frankreich WM 98 125.-
YOSHIS STORY 85.-
RAMPAGE 64 125.-
FORSAKEN 119.-

Grundgerät deutsch 289.-
Control Pad orig. (blau, schwarz, rot, grün, gelb oder grau) 49.90
Memory Card 4-fach (blau, schwarz, rot, grün, transparent, gelb) 36.-
LX4Rumble Pak 26.90
LX4Rumble Pak + 1MB 46.-
LX4-Lenkrad, komplett 128.-

FIFA 98....125.-
GOEMON....138.-
GASP DEADLY ARTS....134.-
NBA COURTSIDE....88.-
BUST A MOVE 2 ....109.-
WCW (Wrestling) VS NW....134.-
NHL BREAKAWAY 98....119.-
FIGHTERS DESTINY....125.-
AEROFIGHTER....134.-
BLAST CORPS....99.-
BOMBER MAN 64....86.-
CHAMELEON TWIST....99.-
CLAYFIGHTER 63 1/3....109.-
DARK RIFT....119.-
DIDDY KONG RACING....85.-
EXTREME G....119.-
F1 POLE POSITION....119.-
Int. Superstar Soccer 64....119.-
LYLAT WARS....86.-
MARIO KART 64....86.-
MISCHIEF MAKERS....82.-
NAGANO OLYMPICS....134.-
NBA PRO 98....128.-
Game Buster....84.90
NFL Quarterback Club 98....119.-
STAR WARS....125.-
Super Mario 64....85.-
Sup. Mario 64 Spieleberater....24.80
TOP GEAR RALLY....127.-
TUROK Dinosaur Hunter....97.-
WAVE RACE....86.-
HEXEN 64....127.-
SAN FRANCISCO RUSH....125.-
SNOWBOARD KIDS....85.-
CRUISN USA, CRUISN WORLD....88.-
TETRISPHERE....88.-
YOSHIS SPIELEBERATER....24.80
MISSION IMPOSSIBLE, WWF WARZONE, RECKING BALLS, WETRIX

Versand per Nachnahme DM 6.90 Porto zzgl. Nachnahmegebühr ● Vorkasse (Euroschecks) DM 4.50 ● ab DM 250.- portofrei
Vorbestellservice!
Mindestbestellwert: DM 80.-
Unsere Spiele sind für Deutschland vorgesehen!

Tel 07021-976860
Fax 07021-976861

Unsere ausführliche Preisliste gegen 1.10 in Briefmarken
SPIELE 3000 · Schieferweg 21
73275 Ohmden

3D-Action-Adventure, 1 Spieler, Ocean

MISSION: IMPOSSIBLE

Der Traum jedes Spielefreaks wurde wahr! Wir durften die Hochsicherheitstrakte von Infogrames in Lyon betreten und eines der spektakulärsten Nintendo 64-Projekte überhaupt ausführlich antesten. Kann Mission: Impossible neue Maßstäbe aufstellen?

Das laut den N-Zone-Most Wanted-Charts momentan begehrteste Infogrames-Spiel wurde uns von Produktionschef Arthur Houtman höchstpersönlich vorgestellt. Er zeigte uns zunächst, wie Programmierer und Designer an dem Spiel arbeiten. Demnach wird das eigentliche Spiel auf PCs programmiert und auf Silicon Graphics-Rechnern (welche dem N64 hardwaretechnisch sehr ähnlich sind) getestet. Sollten dabei Fehler im Spiel entdeckt werden, ist eine aufwendige Prozedur notwendig, um die Ursache ausfindig zu machen und zu beheben. Viele Mitarbeiter schuften hier rund um die Uhr, damit bis September die fertige Version vorliegt!

TV oder Kino?

„Bei Mission: Impossible wurden der Kinofilm und die TV-Serie in einen Shaker geworfen und kräftig geschüttelt", so beschreibt Arthur Houtman das Projekt. Auf fünf verschiedenen Ländern warten jeweils 4 Missionen, die von euch gelöst werden müssen. Das Einsatzboard zeigt euch dabei an, welches Ziel die jeweilige Mission verfolgt. Im Vordergrund steht der Adventure-Part, der selbst für einen Kenner dieses Genres sehr anspruchsvoll ist. Den Action-Part könnt ihr im weitesten Sinne selbst gestalten. So ist es beispielsweise möglich, durch eine geschickte Vorgehensweise das Ziel fast ohne Einsatz von Gewalt zu ereichen. Arthur Houtman meinte auf die Frage, ob eine Künstliche Intelligenz im Spiel geschaffen wurde: „Wir können keine Intelligenz schaffen, wir können sie nur so gut wie möglich simulieren." Und sie ist wirklich gut simuliert, denn wer nicht gleich die gesammelte Meute von Gegnern am Hals haben will, der sollte sich möglichst unerkannt und leise fortbewegen – wie es ein Geheimagent halt so macht...

Kniffliges Leveldesign!

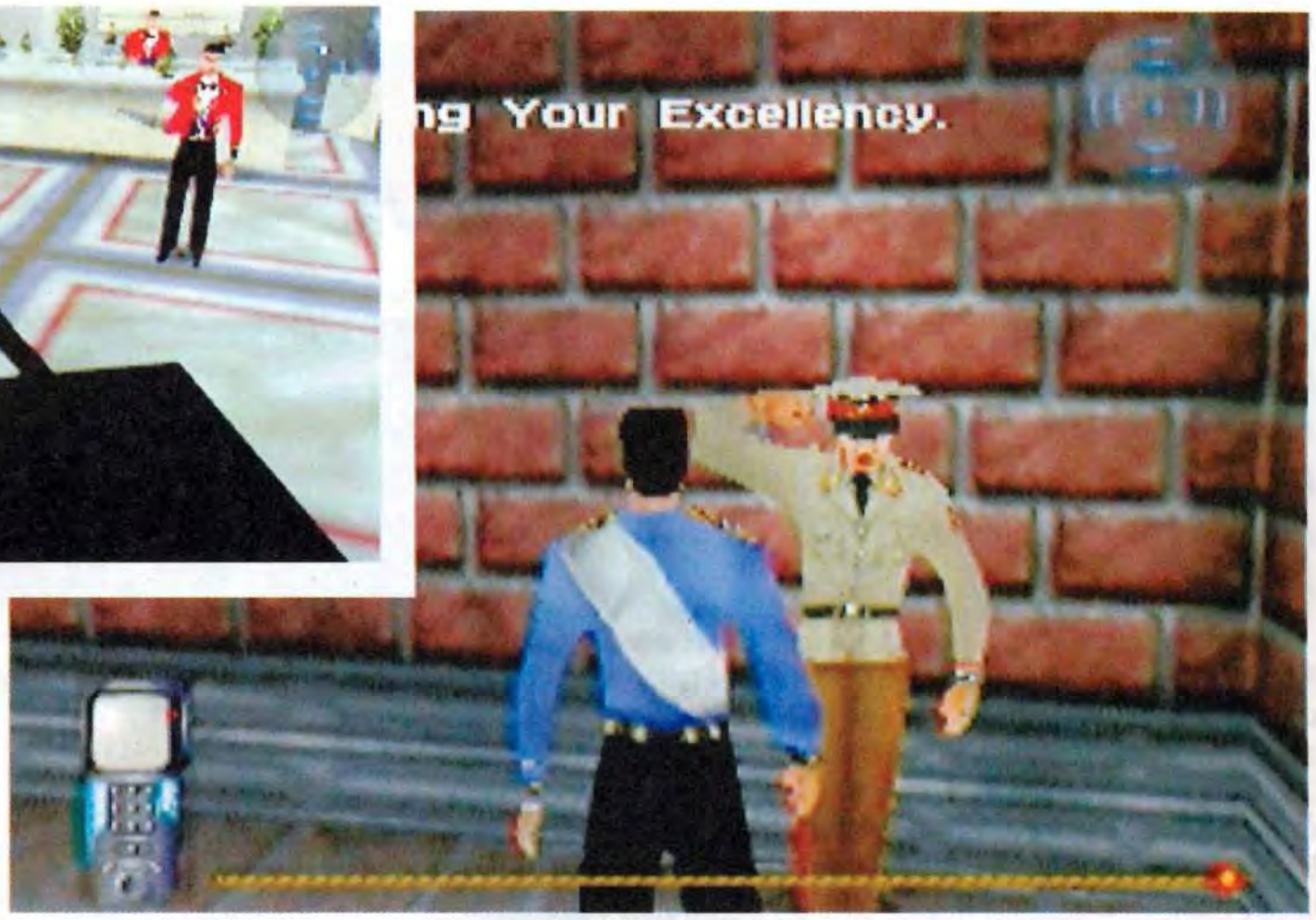
Wie wir schon im ersten Level feststellen mußten, ist es nur durch viel Geschick und Strategie möglich, an bestimmte Hintergrundinformationen oder Objekte

Je näher man am Klavierspieler ist, desto lauter wird die Musik. Entfernt man sich, wird sie leiser.

Grundsätzlich sieht man das Geschehen aus einer Verfolgerperspektive.

Sollte ein Überwachungsscheinwerfer die Gegend ableuchten, muß man aufpassen.

wie den Facemaker oder einen mit Gift versehenen Drink zu kommen. Auf jede Kleinigkeit muß geachtet werden, wer ein Objekt vergißt, der verspielt möglicherweise die Chance, die Mission in einem späteren Level zu beenden. Auffällig gut gelungen ist die detaillierte Umgebung, in der man sich befindet. Ob man nun die Bewegungen bewundert, welche die Figuren in natürlicher Weise lebendig werden lassen, über die sich je nach Spielsituation verändernden Sounds und Geräusche staunt oder der lauter und leiser werdenden Klaviermusik lauscht, die der Pianist in einer Empfangshalle spielt, Mission: Impossible überzeugt mit einer bislang einzigartigen Realitätsnähe, die sich leider auch auf unseren nicht unverwundbaren Superhelden bezieht. Wird er nämlich zu oft von Schüssen getroffen oder toxischen Gasen ausgesetzt, läßt



Der Facemaker gibt Ethan Hunt eine neue Identität, nur so kommt er unerkannt an den Wachen vorbei.

seine Kraft schnell nach, und die Lebensanzeige schwindet rapide. Im Easy-Modus geschieht dies zwar noch relativ langsam, doch im Hard-Modus kann schon ein einziger Schuß des Gegners in den Rücken tödlich sein. Die Kameraansicht ist im normalen Spielmodus auf die Verfolgerperspektive beschränkt, will man jedoch schießen, dann wird Ethan Hunt transparent dargestellt, und man kann ein Fadenkreuz über den Screen dirigieren. In manchen Szenarien müssen sogar alle Mitglieder eines ganzen Teams gleichzeitig kontrolliert werden. So erledigt beispielsweise ein in der Bahnhofshalle versteckter Helfer die aus einem Hinterhalt heraneilenden Gegner, welche Ethan Hunt nicht alleine in Schach halten kann. Mit Hilfe eines zoombaren Fernrohrs, das auf ein Gewehr aufgesteckt ist, verfehlt man sein Ziel nur selten...

Wie lange spielt man?

Die Gesamtspielzeit läßt sich sehr schwer einschätzen, Arthur Houtman ist jedoch der Ansicht, daß man für jeden Level etwa eine Stunde benötigt. 90 Prozent davon sind als reine Spielzeit zu veranschlagen, zehn Prozent für das Taktieren und Überlegen („Managing Your Operation" nennt es Arthur Houtman). Ballerfetischisten und id-Anhänger seien gewarnt, in Mission: Impossible dreht es nicht um sinnloses Herumballern, sondern man muß nach dem Motto „Gewalt zahlt sich nicht aus" handeln.

Werner Spachmüller

N-Zone-Fan und Production Director Arthur Houtman (43) präsentierte uns die erste Version von Mission: Impossible.

Zuviel von den toxischen Gasen bedeuten ein unfreiwilliges und vorzeitiges Ende für den hier transparenten Ethan Hunt.

ERSTER EINDRUCK

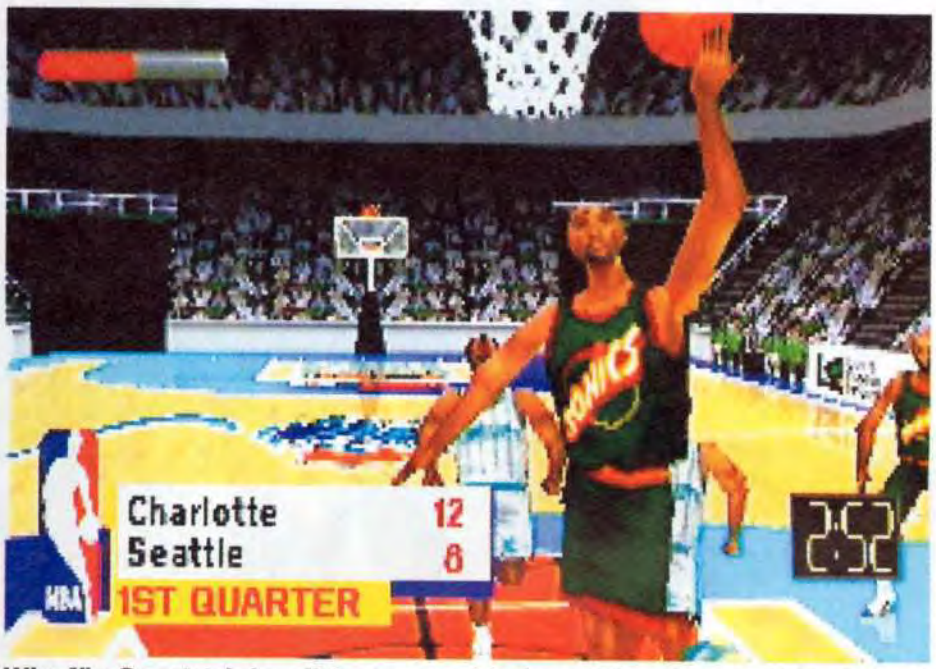
Titel:.....Mission: Impossible
Genre:.....3D-Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....20
Rumble Pak-Unterstützung:.....Ja
Hersteller:.....Ocean
Preis:.....ca. 130 DM
Release:.....September
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Auf dieses Spiel hat die N64-Generation gewartet. Wer einmal davor sitzt, den packt die Sucht! Erst wenn man alle Rätsel gelöst und alle Aufträge erfüllt hat, ist ein Ende der Mission: Impossible-Manie in Sicht.

Basketball, 1-4 Spieler, Nintendo

NBA COURTSIDE

Nintendo höchstpersönlich greifen in den prestigeträchtigen Wettkampf um die NBA-Krone ein. Können sie mit ihrem ersten realistischen Basketballgame die arrivierte Konkurrenz von Konami und Midway deklassieren?

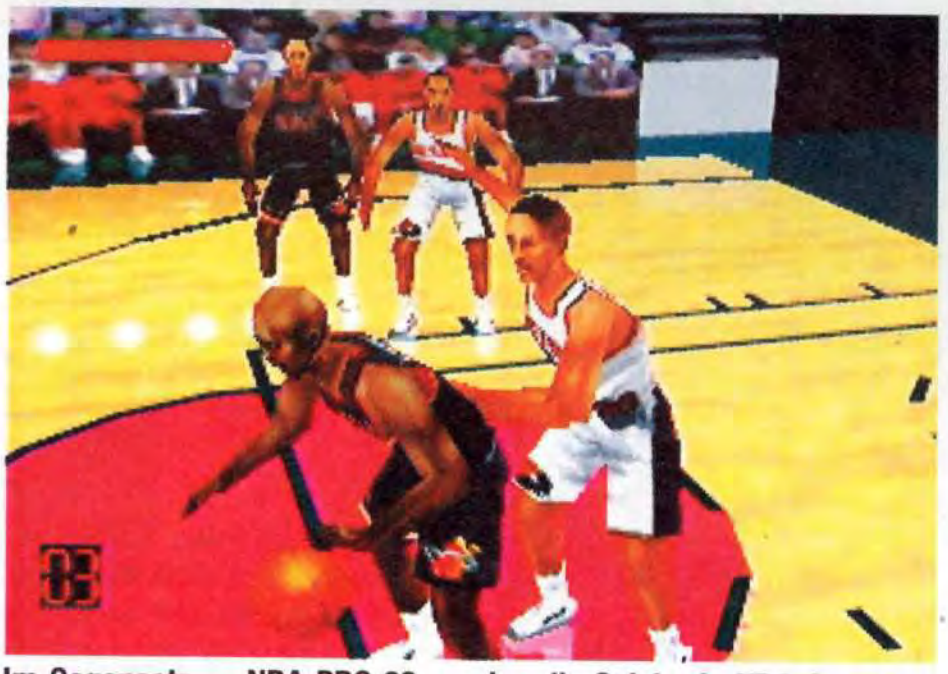


Wie für Sportspiele gibt es verschiedene (in diesem Fall sieben) Kameraperspektiven, die man jederzeit anwählen kann.

Wie wichtig es für Nintendo ist, das N64 vom Kids Only-Image zu befreien, verdeutlicht NBA Courtside. Dabei handelt es sich nämlich um die erste ernsthafte Basketball-Simulation aus ihrem Hause, für die mit Kobe Bryant sogar ein aufstrebender NBA-Youngster als Werbeträger verpflichtet wurde. Die Ernsthaftigkeit dieses Projektes verdeutlicht auch das mittlerweile feststehende Game-Design, das selbst NBA-Profis reizen dürfte. Über 300 NBA-Stars wurden originalgetreu in Polygon-Charaktere mit realistischen Motion-Capture-Animationen und Gesichtern mit hohem Wiedererkennungswert verwandelt. Selbst Details wie lange oder kurze Socken wurden dabei beachtet, außerdem hat jeder Spieler unterschiedliche Werte in den Bereichen Trefferquote, Foul-Tendenz, Dribbling, Passing, Speed, Jumping, Rebounding, Strength, Dunking, Stealing, Blocking und Stamina. Neben den Standard-Moves, die man von einem NBA-Game erwartet, gibt es außerdem per Analogstick und Button zu aktivierende Spin Moves, Täuschungsmanöver, Handwechsel oder Pick Calls. Gleichzeitig übernimmt der Spieler (bis zu vier können gleichzeitig antreten) per Steuerkreuz die Funktion des Coaches, der beispielsweise acht verschiedene Offensive-Einstellungen anwählen kann. Die wahren Höhepunkte erwarten einen jedoch im audiovisuellen Bereich! Daß Vic Orlando, der Hallensprecher der Seattle Sonics, nicht nur kurze Standard-Floskeln von sich gibt, sondern sogar die über 300 Namen der aus 97/98er-Saison stammenden NBA-Stars beherrscht, ist für ein 96 MBit-Modul wirklich erstaunlich. Noch faszinierender ist die hohe Grafikauflösung (512x240 Pixel), welche einen besonders edlen Look ermöglicht. Sogar die Aufschriften auf den Trikots lassen sich problemlos identifizieren! Nachdem Nintendo einen Deutschland-Release überraschenderweise schon für Ende Mai ankündigte, hoffen wir, euch in der nächsten Ausgabe einen Test-Bericht liefern zu können.

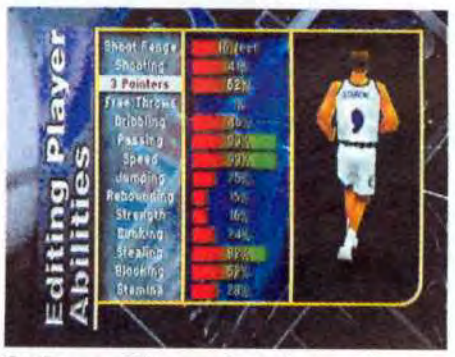
Hans Ippisch

Die mittlere Auflösung, welche auch bei NHL Breakaway´98 Verwendung fand, verleiht NBA Courtside einen besonders edlen Look.



Im Gegensatz zu NBA PRO 98 werden die Spieler in NBA Courtside ohne die berüchtigte Unschärfe dargestellt.

Die Steuerung der Spieler erfolgt per Analog-Stick, während man mit dem Steuerkreuz das Coaching übernehmen kann.



Seinen Wunschspieler kann man sich über diesen Editor kreieren.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....NBA Courtside
Genre:.....Basketball
Spieler:.....1-4
Levels:.....300 Original-Spieler
Rumble Pak-Unterstützung.....Nein
Hersteller:.....Nintendo
Preis:.....tba.
Release:.....Ende Mai
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Nachdem NBA PRO 98 und NBA Hang Time nur begrenzt für Begeisterung sorgen konnten, hat Nintendo beste Chancen, mit NBA Courtside das glänzende Parkett der NBA-Stars für sich zu erobern.

Zusätzliche Animationen und neue Grafikelemente garantieren eine noch bessere Optik als im Vorgänger.

Aufgrund einer schärferen und detaillierteren Darstellung des Stadions und der Spieler wirkt das Stadion deutlich realistischer.

Fußball, 1-4 Spieler, Konami

INT. SUPERSTAR SOCCER 98

Wirft man einen Blick auf die Lesercharts, dann stellt man fest, daß ISS64 selbst fast ein Jahr nach seiner Veröffentlichung noch immer das beliebteste N64-Fußball-Spiel ist. Kann ISS 98 ähnlich erfolgreich werden?

Die im Juni beginnende Fußball-Weltmeisterschaft beschert auch den Videospiele-Freaks einen spannenden Wettkampf um die 64 Bit-Fußball-Krone. Nachdem Electronic Arts mit Frankreich '98: Die Fußball-Weltmeisterschaft bereits in dieser Ausgabe einen Volltreffer landen konnte und Acclaim seinen Vetreter wohl aufgrund der scheinbar übermächtigen Konkurrenz auf Juli/August verschoben hat, will Konami das Fußball-Duell mit ISS 98 für sich entscheiden...

Freistöße können noch genauer ausgeführt werden.

Was bietet ISS 98?

Auf den ersten Blick sieht ISS 98 seinem Vorgänger überraschend ähnlich, im Detail bemerkt man jedoch eine Reihe mehr oder weniger sinnvoller Änderungen.

Die Spieler werden nur geringfügig detaillierter dargestellt.

Das ist die brandneue Vertikal-Ansicht von ISS 98.

Beispielsweise sind alle teilnehmenden 48 Teams inklusive der originalgetreu nachgebildeten Spieler der Fußball-Weltmeisterschaft '98 vertreten. Im Hauptmenü gibt es nun das „Open Game" genannte Einzelspiel, einen im K.o.-System ablaufenden International Cup, eine komplette Saison namens World League, das Penalty Shoot Out, eine noch nicht nähere bekannte Scenario-Option und das bekannte Training. Durch die detailliertere Darstellung der Stadien und die Erweiterung der nach wie vor einzigartigen Motion Capture-Animationen wirkt die Grafik eine Spur besser, ohne allerdings wirklich neue Maßstäbe aufstellen zu können. Ob die sogenannte „menschliche" Komponente (die Spielermotivation hängt von der Kondition, der Mannschaftskapitän ab) tatsächlich Auswirkungen auf das eigentliche Spiel hat, können wir noch nicht sagen. Klar ist nur, daß die Temperatur im Stadion erstmals Auswirkungen auf die Fitneß der Spieler hat. Zusätzlich beschränken sich die zur Verfügung stehenden Ansichten nicht nur auf seitliche oder schräge Perspektiven, sondern man darf auch eine vertikale Ansicht des Spielfelds wählen, deren Einsatz allerdings nur im Duell mit dem Computer empfehlenswert ist. Daß die Bildschirmtexte allesamt in Englisch gehalten sind und das Rumble Pak nicht unterstützt wird, hat keinerlei negative Auswirkungen auf den Spielspaß. Einen ausführlichen Bericht zu diesem für Mai oder Juni angekündigten Spiel liefern wir in der nächsten Ausgabe nach.

Hans Ippisch

So sieht das neue Hauptmenü inklusive aller Optionen aus.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....ISS 98
Genre:.....Fußball
Spieler: 1-4
Levels: .....48 Mannschaften
Rumble Pak-Unterstützung.....Nein
Hersteller:.....Konami
Preis: .....ca. DM 140,-
Release:.....Mai/Juni
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Das ohnehin schon großartige ISS64 wurde in zahlreichen Details weiter verbessert und hat deshalb gute Chancen, die Tabellenführung zurückzuerobern.

N64-Zubehör-Vergleichstest

NEU & GUT

Wer nicht die Katze im Sack kaufen will, kann sich auf dieser Doppelseite über das aktuelle Zubehör für seine Nintendo 64-Konsole informieren. Nach tagelangen kritischen Tests bekamen einige davon sogar den N-Zone-Hit-Stempel verpaßt. Auf der hinteren Umschlagseite findet ihr übrigens eine nützliche Kurzübersicht in Form einer Einkaufsführer-Sammelkarte.

SV 384 Ultra Racer 64

Typ: .....Mini-Lenkrad
Hersteller:.....Performance
Preis: .....DM 79,95
Preisleistung: .....Gut
Qualität: .....Sehr gut
Vertrieb:.....InterAct Jöllenbeck
Tel: 04287/1251-13

Das Mini-Lenkrad mit Gummi-Ummantelung für festen Griff und angenehmes Lenkgefühl ist speziell für Autorennspiele geeignet. Mit LED-Display und akustischem Signal ausgestattet, erleichtert es die Programmierung der Tasten.

Joypad 1008

Typ:.....Controller
Hersteller:.....PMR
Preis: .....DM 49,95
Preisleistung: .....Gut
Qualität:.....Sehr Gut
Vertrieb:.....Playcom
Tel: 089/5460300

N-ZONE HIT

Unter 9 Funktionstasten befindet sich bei diesem mit farbschönem Design ausgestatteten Controller vom Newcomer PMR zusätzlich eine Turbo- und Slow-Taste mit LED-Anzeige. Etwas störend sind jedoch die unsauberen Kanten.

SV 382 Vortex

Typ: .....Joystick-Controller
Hersteller:.....InterAct
Preis:.....DM 129,-
Preisleistung: .....Gut
Qualität: .....Befriedigend
Vertrieb:.....InterAct Jöllenbeck
Tel: 04287/1251-13

Zwei Paar analoge Achsen (speziell für Flugsimulationen), eingebautes Rumble Pak (mit Batteriebetrieb), gummierte Griff-Flächen, 16 Funktionstasten sowie Autofeuer- und Slowtaste mit LED-Anzeige überzeugen.

Advanced Controller

Typ:.....Controller
Hersteller: .....Mad Catz
Preis: .....DM 69,95
Preisleistung:.....Sehr gut
Qualität: .....Sehr gut
Vertrieb:.....Vidis
Tel: 040/51491927

N-ZONE HIT

Dieser Controller hat seinen Namen verdient. Fortschrittlich sind die zusätzlichen Tasten Turbo und Slow, von denen jede über eine eigene LED-Anzeige verfügt. Die Reset-Taste löscht die Turboeinstellung.

P383 Tremor Pak

Typ: .....Rumble Pak
Hersteller:.....Performance
Preis: .....DM 19,95
Preisleistung:.....Sehr gut
Qualität: .....Sehr gut
Vertrieb:..... InterAct Jöllenbeck
Tel:04287/1251-13

N-ZONE HIT

Der umschaltbare Vibrations-Modus von High auf Low bietet für jeden das gewünschte Rüttel-Feeling. Leider sind die benötigten zwei AA-Batterien nicht beigepackt, dafür überzeugt jedoch der sensationelle Preis!

256K Memory Card 1001

Typ:.....Controller Pak
Hersteller:.....PMR
Preis: .....DM 24,95
Preisleistung:.....Sehr gut
Qualität: .....Sehr gut
Vertrieb:.....Playcom
Tel: 089/5460300

Absolut keinen Grund zur Klage gibt es bei der 256 K-Memory Card von der in Emmerich ansässigen Firma PMR. Die Karte kann sowohl qualitativ als auch preislich überzeugen. Hier darf man unbesorgt zugreifen.

1 MEG Memory Card 1000

Typ:.....Controller Pak
Hersteller:.....PMR
Preis: .....DM 35,95
Preisleistung:.....Sehr gut
Qualität: .....Sehr gut
Vertrieb:.....Playcom
Tel: 089/5460300

N-ZONE HIT

Die 1 MEG-Memory Card von PMR ist eine absolute preisgünstige Gelegenheit für Freaks. Mit einem Schalter auf der Rückseite können die 4 verschiedenen Speicherbänke problemlos ausgewählt werden.

5 MEG Memory 1002

Typ: .....Controller Pak
Hersteller: .....Datel
Preis: .....DM 89,-
Preisleistung: .....Gut
Qualität: .....Sehr gut
Vertrieb: .....Playcom
Tel: 089/5460300

Wer den Überblick über die insgesamt 20 Speicherbänke der 5 MB-Cartridge nicht verliert (wir empfehlen einen griffbereiten Notizblock), sollte hier zugreifen. Umgeschaltet wird mittels Knopf auf der Rückseite, wobei das schicke LCD-Display den Speicherplatz von 1 bis 20 anzeigt. Hergestellt wird die Karte von PMR, erhältlich ist sie beim Versandhandel Playcom in München.

Rumble Pak 1009

Typ: .....Rumble Pak
+ 1 MB Controller Pak
Hersteller: .....PMR
Preis: .....DM 49,95
Preisleistung: .....Sehr gut
Qualität: .....Sehr gut
Vertrieb: .....Playcom
Tel: 089/5460300

Für unempfindliche Actionfreaks besonders zu empfehlen: Hier gibt es sogar einen Super Rumble-Mode, der für überdurchschnittliches Vibrieren sorgt, und den Normal Rumble-Mode, zwischen denen mittels Schalter jederzeit gewechselt werden kann. Steht dieser Schalter auf Memory, können die 4 Speicherbänke mittels zweitem Schalter angewählt werden.

LX4 1MB

Typ: .....Rumble Pak
+ 1 MB Controller Pak
Hersteller: .....Gamester/LMP
Preis: .....DM 49,95
Preisleistung: .....Sehr gut
Qualität: .....Sehr gut
Vertrieb: .....Vidis
Tel: 040/51491927

Toller Preis, einfachste Bedienung und batterieloser Betrieb zeichnen dieses Dual-Pak vom Hamburger Qualitätsgaranten Vidis aus. Umgeschaltet wird mittels Knopf zwischen Tremor und Memory. Den Status zeigen die fünf schicken Leuchtdioden an. Ein rundum gelungenes Produkt, das man bedenkenlos empfehlen kann. Deshalb gibt es auch unseren N-Zone-Hit!

P302 Mini Memory Card

Typ: .....Controller Pak
Hersteller: .....Performance
Preis: .....DM 29,95
Preisleistung: .....Gut
Qualität: .....Sehr gut
Vertrieb: .....InterAct Jöllenbeck
Tel: 04287/1251-13

Der 256 KBit-Controller Pak ist nun auch bei InterAct nun für den üblichen Standard-Preis zu haben. Für Beschriftungen auf der Karte wurde leider kein Platz gelassen. Mit einem selbstgebastelten Etikettenaufkleber (wie wir sie vor ein paar Monaten als Gimmick hatten) dürfte dies jedoch kein Problem darstellen. Technisch und optisch ist die Karte tadellos gelungen.

8 MB Memory

Typ: .....Controller Pak
Hersteller: .....Blaze
Preis: .....DM 79,95
Preisleistung: .....Sehr gut
Qualität: .....Sehr gut
Vertrieb: .....HighCom
e-Mail: highcom@blaze.de

Mit sagenhaften 8 MB stellt diese Memory Card das 32fache der herkömmlichen Karten zur Verfügung. Mit einem praktischen Umschaltknopf könnt ihr zwischen den Speicherbänken hin- und herzappen. Das zweistellige LED-Feld zeigt euch die Speichernummer an. Auch hier empfehlen wir einen stets griffbereiten Notizblock.

Jolt Pack

Typ: .....Rumble Pak
Hersteller: .....Blaze
Preis: .....DM 29,95
Preisleistung: .....Gut
Qualität: .....Gut
Vertrieb: .....HighCom
e-Mail: highcom@blaze.de

Dieses Rumble Pak ohne Memory Card ausgestattet ist sogar in verschiedenen Farben erhältlich, die auf die Original-Farben der Nintendo-Controller abgestimmt wurden. Batterien sind zwar leider nicht im Lieferumfang enthalten, was aber die Qualität des Produktes nicht schmälern soll. Übrigens, Blaze wird nun über HighCom vertrieben.

Jolt Pack 256K/1 M

Typ: .... Rumble Pak/Controller Pak
Hersteller: .....Blaze
Preis: .....DM 39,95/49,95
Preisleistung: .....Sehr gut
Qualität: .....Sehr gut
Vertrieb: .....HighCom
e-Mail: highcom@blaze.de

Zwischen Rumble- und Memory-Mode könnt ihr mit diesen Jolt Packs umschalten. Der Unterschied zwischen beiden liegt im Preis und der Speicherkapazität. Beim Jolt Pack 1 MB sind zwei zusätzliche Schalter zur Auswahl der 4 verfügbaren Speicherbänke vorhanden. Der Rumble-Effekt ist etwas laut geraten, und Batterien werden nicht mitgeliefert.

INFO

Bezugsquellen:

Alle Produkte sind im gutsortierten Fachhandel erhältlich. Wer sie wider Erwarten nicht vorfindet, teile seinem Fachhändler bitte den entsprechenden Vertrieb mit.

- *Blaze-Produkte: HighCom GmbH, Siemensring 25, 47877 Willich*
- *Gamester/LMP, Mad Catz und LX4: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg*
- *InterAct: Firma InterAct by Jöllenbeck, Kreuzberg 2, 27404 Wertzen, Tel.: 04287-1251-13*
- *PMR: Vertrieb Playcom, Tel.: 089/5460300*

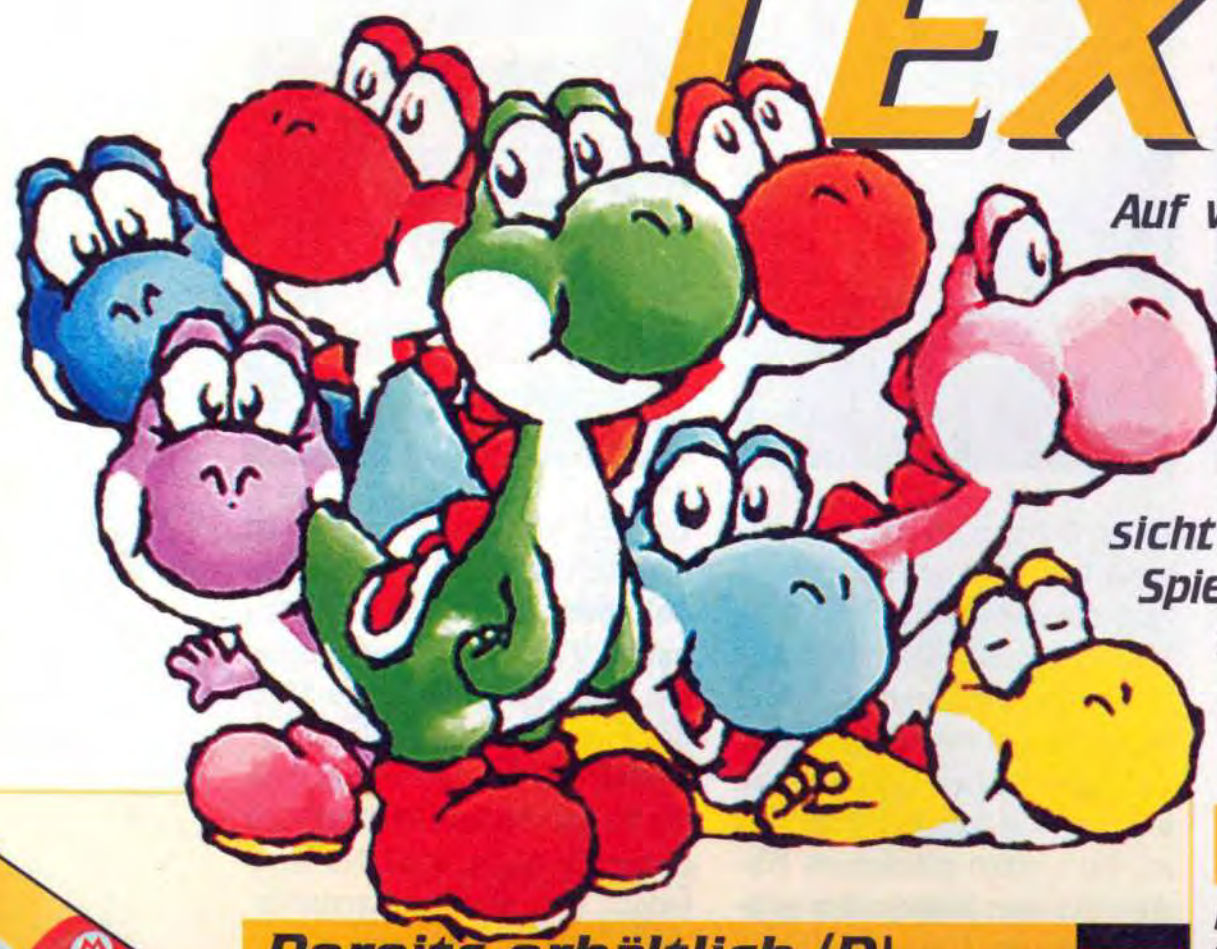
INFO

Stand: 15. April ´98

Bei sämtlichen Preisangaben handelt es sich um unverbindliche Preisempfehlungen oder zu erwartetende Street Prices. Technische Ausführung und Leistungsmerkmale entsprechen dem Stand vom 15. April ´98. Kurzfristige Änderungen sind möglich.

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Auf vielfachen Wunsch haben wir das beliebte Spiele-Lexikon noch informativer gemacht. Nun geben wir zu allen bereits erhältlichen PAL-Spielen an, in welcher Ausgabe sie getestet wurden, außerdem bieten wir eine nach Monaten aufgeschlüsselte Übersicht aller für 1998 in Deutschland geplanten Spiele. Zusätzlich verraten wir bei der Importtabelle, ob die Spiele auch hierzulande erscheinen werden. Wie gewohnt befindet sich alles auf dem aktuellsten Stand!

Bereits erhältlich (D) (Stand: Mai)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Aero Fighters Assault	Flugsimulation	Konami	4/98	73%
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Bust-a-Move 2	**Denkspiel**	**Acclaim**	**5/98**	**85%**
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Frankreich '98	**Fußball**	**EA**	**5/98**	**90%**
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Madden 64	Football	E.A.	12/97	80%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Mischief Makers	Arcade	Nintendo	11/97	67%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
Olympic Hockey '98	**Eishockey**	**GT Interactive**	**5/98**	**70%**
Pilotwings 64	Flugsim	Nintendo	6/97	79%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	11/97	84%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
War Gods	Beat 'em Up	Midway	9/97	63%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	**Eishockey**	**Midway/NOE**	**2/98**	**72%**
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rennspiel

Die PAL-Version ist laut Nintendo schon fertig, veröffentlicht wird sie erst im November.

Titel: . . .1080° Snowboarding
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .November '98

Fußball

Der Release wurde angesichts der Konkurrenz auf Juli/August verschoben.

Titel: . . .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Juli/August '98

Baseball

Import-Fans aufgepaßt! In Amerika wird das Spiel definitiv im Juni erscheinen.

Titel: . . . .All Star Baseball '99
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (USA): . . . . . .Juni '98

Jump&Run

Der Sommerhit schlechthin wird im Juli endlich erscheinen.

Titel: . . . . . .Banjo-Kazooie
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Juli '98

Beat 'em Up

Überraschung! Das Spiel wird in Deutschland nun schon am 19.6.98 erscheinen!

Titel: . . . . . Bio Freaks
Hersteller: . . . . . .Midway
Release (D): 19.6.98

Jump&Run

Nintendo wird das Hudson-Spiel weltweit veröffentlichen.

Titel: . . . . . Bomberman Hero
Hersteller: . . . . . Hudson
Release (J): . . . . . 2. Quartal '98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release un-

Action-Adventure

Auf der E3 wird Castlevania 3D einer der großen Hits sein.

Titel: . . . . . .Castlevania 3D
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Ende '98

Rennspiel

Aufgepaßt! Schon im Juni wird Cruis'n World in Deutschland erscheinen.

Titel: . . . . . Cruis'n World
Hersteller: . . . . . Nintendo
Release (D): . . . . . .Juni

Beat 'em Up

In Japan ist es unter dem Titel G.A.S.P. erhältlich, in Deutschland kommt es im Sommer.

Titel: . . . . . .Deadly Arts
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .tba.

Jump&Run

Trotz der zahlreichen Berichte ist Earthworm Jim erst im 3. Quartal zu erwarten.

Titel: . . . . .Earthworm Jim 3D
Hersteller: . . . . . .Interplay
Release (D): . . . . . .3. Quartal 1998

3D-Action

Für einen Test in dieser Ausgabe kam das Spiel leider zu spät.

Titel: . . . . . .Forsaken
Hersteller: . . . . . .Acclaim/Probe
Release (D): . . . . . Juni '98

Rennspiel

In Japan wird das grandiose F-Zero X wahrscheinlich im Juni erscheinen.

Titel: . . . . . .F-Zero X
Hersteller: . . . . . Nintendo
Release (D): . . . . . September '98

Rennspiel

Wie gut es sich spielt, fand Werner Spachmüller bei Infogrames heraus!

Titel: . . . . . GT64 C.E.
Hersteller: . . . . . Infogrames
Release (D): . . . . . .Juni

Jump&Run

Laut Crystal Dynamics wird es sich um eine aufgepeppte Umsetzung handeln.

Titel: . . . Gex 3D: Enter The Gecko
Hersteller: . . . . . GT Interactive
Release (D): 1.9.98

Action-Adventure

Die Rollenspielhoffnung wird in Japan bereits als Tophit gehandelt.

Titel: . . .Holy Magic Century Eltale
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .Sommer '98

3D-Action-Adventure

Hybrid Heaven ist zweifellos eines der interessantesten N64-Spiele.

Titel: . . . . . .Hybrid Heaven
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .tba.

Arcade

Iggy's Reckin' Balls wird erst im Juli oder August erscheinen.

Titel: . . . . Iggy's Reckin' Balls
Hersteller: . . . . . Acclaim
Release (D): Juli/August1998

Fußball

Ein Bericht zu diesem potentiellen Megahit bringen wir auf Seite 15.

Titel: . . . . . ISS64 '98
Hersteller: . . . . . Konami
Release: . . . . . 4. Quartal '98

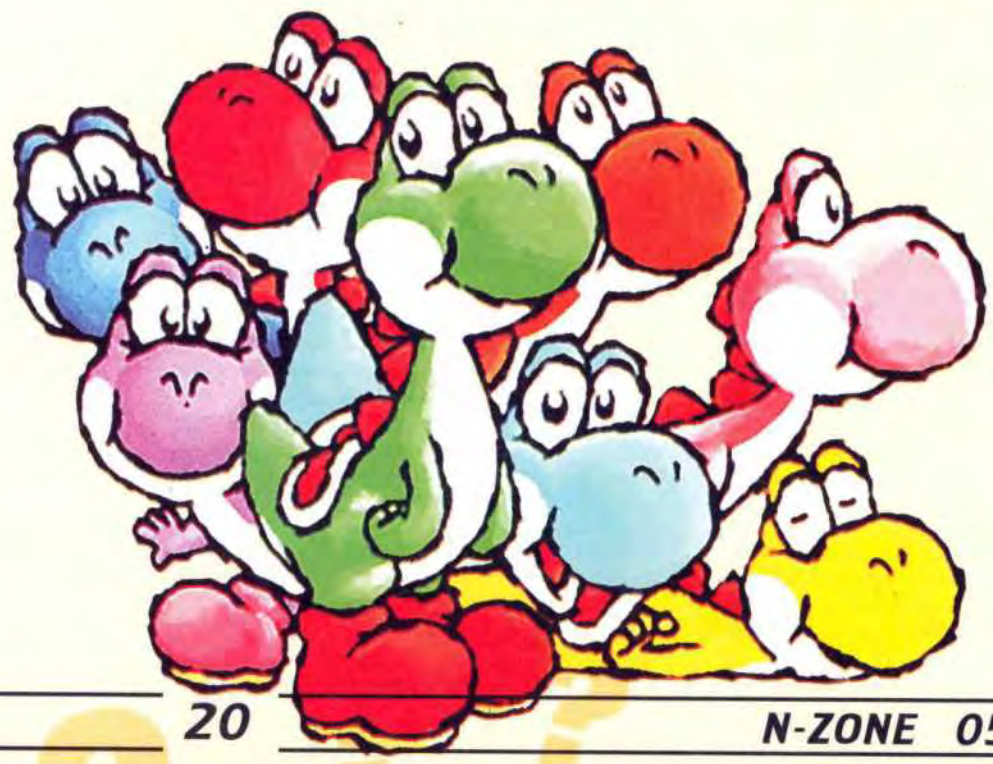
wahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
7th Legion	RPG	Epic Megagames	??
„Actionspiel"	Action	Capcom	??
„Actionspiel"	Action	DID/Ocean	Mai '98
„Comic Spiel"	Jump&Run	Hasbro	??
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Air Boarder	Rennspiel	Human	1998
Attack!	Action	GT Interactive	1998
„Beat 'em Up"	3D-Beat 'em Up	Takara	1998
Bio Tetris	Knobelspiel	Amtex	1998
Blades Of Steel	Eishockey	Konami	1998
Blues Brothers 2000	**Arcade**	**Titus**	**2. Quartal '99**
Body Harvest	**Action**	**DMA/ Gremlin**	**1998**
Buck Bumble	**Shoot 'em Up**	**Ubi**	**Juli/August**
Buggie Boogie	Rennspiel	Nintendo	??
Bottom Of The Ninth '98	Baseball	Konami	1998
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Caesar's Palace	Casino	Crave	1998
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Choro Q64	Rennspiel	Takara	1998
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1998
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Deep Blue	Rollenspiel	Konami	1998
Design Mon 3D	Construction Kit	Athena	1998
Donkey Kong World	64DD-Jump&Run	Nintendo & Rare	1998
Duke Raider	3D-Action	GT Interactive	1.11.98
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	1998
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	??
Extreme G 2	**Rennspiel**	**Acclaim**	**November '98**
F1 Racing Simulation	Rennspiel	Ubi Soft	1998
Fighting Force 64	**Arcade**	**Eidos**	**1998**
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1998
Flights Of The U.N.	Flugsim.	Video System	1998
Formula 1	64DD-Rennspiel	tba.	1998
Freak Boy	Knobelspiel	Virgin	??
Frogger	Jump&Run	Hasbro	??
Gauntlet 64	**Arcade**	**Midway**	**1999**
Golf	Golf	Nintendo	??
GoldenEye 007 2	3D-Action	Rare	??
GTi Club	Rennspiel	Konami	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Harvest Moon 64	Strategie	Natsume	1998
Hercules & Xena	**Action**	**Titus**	**3. Quartal '99**
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Hype: The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	1998
Jikkyou Golf Tournament	Golf	Konami	??
Jungle Bots	**3D-Action**	**Titus**	**1999**
Ken Griffey Baseball	Baseball	Nintendo	US: 25.5.98
Kiratto Kaiketsu! 64	Brettspiel	Imagineer	1998
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1998
Last Legion X	3D-Fighting	Hudson	tba.
Lego Racer	Rennspiel	Lego	1998
Legend Of the River King	RPG	Natsume	1998
Let's Smash	Tennis	Hudson	1998
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Looney Tunes	tba.	Infogrames	1998
Macross	Arcade	Tomy	März '98
Meshi Tsuri 64	Fischen	tba.	??
MicroMachines V3	**Rennspiel**	**Codemasters**	**1998**
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
Morita Shogi	Strategie	Seta	1998
Mother 3	RPG	Nintendo	Sommer '98
NBA Fast Break 64	Basketball	Z-Axis	November 1998
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1998
NBA Live	Basketball	Electronic Arts	1998
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	September
NHL Hockey	Eishockey	Electronic Arts	1998
Nightmare Creatures	**Action**	**Activision**	**1998**
Nintana Rantaro	Arcade	Culture Brain	1998
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	1999
Off Road Challenge	Rennspiel	Midway	US: Juni '98
Ogre Battle	Strategie	Nintendo	Sommer '98
Pikachu Genki De Chu	Simulation	Nintendo	Mitte 1998
Pachinko World	Simulation	Amtex	1998
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1998
Pro Baseball King 2	Baseball	Imagineer	1998
Puma Street Soccer	Fun-Fußball	Sunsoft	1998
Quest for Camelot	**Adventure**	**Titus**	**3. Quartal '99**
Rakuga Kids	Beat 'em Up	Konami	1998
Rat Attack	**Arcade**	**Mindscape**	**1998**
Raze	Arcade	Interplay	??
Rebel Moon Revolution	3D-Action	GT Interactive	1998
Road Rash	Rennspiel	THQ	1999
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
San Francisco Rush	**Rennspiel**	**GT Interactive**	**1.11.98**
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	September '98
Snobo Kids 2	Rennspiel	Atlus	1998
Shadowman	**Adventure**	**Acclaim**	**Dezember '98**
Star Wars 2: Rogue Squadron	**Action**	**LucasArts**	**1998**
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998
Super Real Island	tba.	Seta	??
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Sommer
Susume! Taisen	Tüftelei	Konami	1998
Syyrah	Denkspiel	Sunsoft	1998
Tales Of Phantasia	Action-Adventure	Namco	??
Tank	64DD-Battle Game	Imagineer	1998
"Tennispiel"	Tennisspiel	Ubi Soft	1998
Twisted Edge	Snowboard	Kemco/Midway	US: September 1998
UEFA Soccer	Fußball	Ocean	1998
V-Rally	Rennspiel	Ocean	1998
WCW Nitro	**Wrestling**	**THQ**	**Ende 1998**
World Grand Prix	Rennspiel	Video Systems	US: Juli '98
World League Soccer	Fußball	Eidos	??

Erscheint 1998 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
April				
Aero Fighters Assault	Flugsim.	Konami	73%	April/Mai '98
Mai				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	69%	Mai '98
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	85%	Mai '98
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	90%	15.5.98
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	85%	Mai '98
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	—	Mai '98
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	—	15.5.98
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	19%	22.5.98
Strike Zone	Baseball	GT Interactive	—	1.5.98
Virtual Chess	Schach	Titus	—	Ende Mai '98
Wayne Gretzky's Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	72%	22.5.98
Juni				
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	—	Juni '98
Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	—	19.6.98
Forsaken	3D-Action	Acclaim	—	Juni '98
GT 64 C.E.	Rennspiel	Infogrames	—	Juni '98
ISS98	Fußball	Konami	—	Juni '98
Wetrix	Knobelspiel	Ocean	—	Mai/Juni '98
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	—	Juni '98
Juli				
Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	—	Juli/August '98
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	—	Juli '98
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	—	Juli/August '98
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	—	Juli/August '98
Weitere Releases in 1998:				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	—	November '98
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	—	Winter '98
Castlevania 3D	3D-Action	Konami	—	Ende '98
Deadly Arts	Beat 'em Up	Konami	—	Sommer '98
Duke Raider	3D-Action	GT Interactive	—	1.11.98
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	—	3. Quartal '98
F1 Racing	Rennspiel	Ubi Soft	—	Winter '98
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	—	September '98
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	—	Ende November '98
Gex 2	Jump&Run	GT Interactive	—	1.September '98
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	—	Sommer '98
Hype: The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	—	1998
MicroMachines V3	Rennspiel	Codemasters	—	Ende '98
Mission: Impossible	3D-Action	Infogrames	—	September '98
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	—	Dezember '98
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	—	September '98
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	—	1.10.98
Predator Racing	Rennspiel	Ubi Soft	—	Oktober
San Francisco Rush 2	**Rennspiel**	**GT Interactive**	—	**1.11.98**
Shadowman	3D-Action	Acclaim	—	Januar '99
Space Circus	Jump&Run	Infogrames	—	3. Quartal '98
Superman	3D-Action	Titus	—	Sommer '98
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	—	Winter '98
Turok 2	3D-Action	Acclaim	—	September '98
Twelve Tales: Conker 64	Jump&Run	Rare	—	Ende '98
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	—	Ende '98
Zelda: The Ocarina Of Time	Adventure	Nintendo	—	Dezember '98



Jump&Run

Das Jest wird definitiv erst nach Space Circus erscheinen.

Titel: Jest

Hersteller: ..... Ocean
Release (D): ..... 3. Quartal '98

Jump&Run

Das putzige 3D-Jump&Run stammt von Shigeru Miyamoto höchstpersönlich.

Titel: ....Jungle Emperor Leo

Hersteller: ..... Nintendo
Release (J): ..... Ende 1998

Anwendung

Dazu gehören Polygon Maker, Talent Maker, Picture Maker und auch Sound Maker.

Titel: .....Mario Artist

Hersteller: ..... Nintendo
Release (J): ..... Sommer '98

Action

Fantastisch! Werner Spachmüller durfte das Spiel bei Infogrames begutachten.

Titel: .... Mission Impossible

Hersteller: ..... Ocean
Release (D): ..... September '98

Basketball

Einen aktuellen Bericht zu dem für Mai geplanten Spiel findet ihr auf Seite 14.

Titel: .....NBA Courtside

Hersteller: ..... Nintendo
Release (D): ..... Mai '98

Basketball

Schock! NBA Jam '99 wird mitsamt seiner HiRes-Grafik erst im Dezember erscheinen.

Titel: .....NBA Jam '99

Hersteller: ..... Acclaim
Release (D): ..... Dezember

64DD-Simulation

Eine Art Fotosafari, in der man Schnappschüsse von den Monstern machen muß.

Titel: ..Pocket Monster's Snap

Hersteller: ..... Nintendo
Release (J): ..... Sommer '98

Simulation

Aufgepaßt! Dieses Spiel wird nicht als 64DD-Disk erscheinen, sondern als Modul.

Titel: ....Pocket Monster Stadium

Hersteller: ..... Nintendo
Release (J): ..... Sommer '98

Rennspiel

VR 3000 wurde in Predator Racing umbenannt und verschoben.

Titel: ..... Predator Racing

Hersteller: Ubi Soft
Release (D) ..... Sommer '98

Arcade

Kommt das Spiel wirklich am 29.5.98? Ein Testmuster war nicht verfügbar.

Titel: ...Rampage World Tour

Hersteller: ..... GT Interactive
Release (D): 29.5.98

Rennspiel

Das wohl am längsten in der Entwicklung befindliche Rennspiel überhaupt.

Titel: .....Rev Limit

Hersteller: ..... Seta
Release (J): ..... Mai 1998

Arcade

So viel steht fest: Dieses Spiel wird vor Body Harvest erscheinen.

Titel: .....Silicon Valley

Hersteller: ..... BMG
Release (USA): ..... tba.

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release

64DD-Simulation

Diese Version hat einige tolle Extra-Features (z. B. Sim Copter-Unterstützung) zu bieten.

Titel: . . . . . .Sim City 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .Sommer ´98

Rennspiel

1080° Snowboarding scheint unschlagbar zu sein!

Titel: . . . . . .Snow Speeder
Hersteller: . . . . . .Imagineer
Release (D): 1998

Action-Adventure

Die PC-Version hat geniale Videosequenzen zu bieten.

Titel: . . . . . .Space Circus
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .3. Quartal ´98

3D-Action

Superman wird wohl erst im Sommer ´98 auf dem N64 losfliegen.

Titel: . . . . . .Superman
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (USA): . . . . . .Sommer 1998

RPG

Eine schräge Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: . . . . .Super Mario RPG 2
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1998

Baseball

Mike Piazza's Strike Zone wird nun am 26.6.98 in Deutschland veröffentlicht.

Titel: . . . . . Strike Zone
Hersteller: . . . . . GT Interactive
Release (D): 26.6.98

Action

Thornado ist die inoffizielle Fortsetzung des Factor 5-Klassikers Turrican.

Titel: . . . . . .Thornado
Hersteller: . . . . . Factor 5
Release (D): . . . . . .tba.

3D-Jump&Run

Schade! Ubi Soft nimmt eine komplette Überarbeitung vor!

Titel: . . . . . .Tonic Trouble
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Winter ´98

3D-Action

Einen aktuellen Bericht zu Turok 2 bringen wir in der kommenden Ausgabe.

Titel: . . . . . .Turok 2
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .September ´98

Jump&Run

Der neue Name von Conker´s Quest ist Twelve Tales: Conker 64!

Titel: .Twelve Tales: Conker 64
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .Ende ´98

Schach

Wir erwarten jeden Tag das fertige Testmuster von Titus.

Titel: . . . . . .Virtual Chess
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (D): . . . . . .Mai ´98

Knobelspiel

Wetrix wurde laut Laguna optisch deutlich überarbeitet.

Titel: . . . . . .Wetrix
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .Juni ´98

Wrestling

Läuft auch WWF Warzone im sensationellen HiRes-Modus?

Titel: . . . . . .WWF Warzone
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Juli ´98

RPG

In Japan erst im Juni, in Deutschland definitiv vor Weihnachten.

Titel: . .Zelda: Ocarina Of Time
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .Juni 1998

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
1080° Snowboarding	**Rennspiel**	**Nintendo**	**Japan**	**86%**	**November ´98**
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
Augusta Masters	**Golf**	**T & E Soft**	**Japan**	**54%**	**—**
Brave Spirits	**Wrestling**	**Hudson**	**Japan**	**58%**	**—**
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
Dual Heroes	Beat 'em Up	Hudson	Japan	44%	—
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
„Indiziert"	3D-Action	Midway	USA	—	—
„Indiziert"	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
G.A.S.P.	**Beat 'em Up**	**Konami**	**Japan**		**2. Quartal ´98**
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	Ja
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	2. Quartal ´98
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	**Denkspiel**	**GameTek**	**USA**	**32%**	**—**
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
MK Mythologies	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
"Indiziert!"	**Beat 'em Up**	**Midway**	**USA**	**—**	**Erhältlich**
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
„Indiziert"	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—
Wild Choppers	**3D-Action**	**Seta**	**Japan**	**76%**	**Möglich!**

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	Capcom	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metal Gear Solid	Action	Konami	1999
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Street Fighter	Beat 'em Up	Capcom	1998
Track & Field	Sport	Konami	1998

unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	**Diddy Kong Racing**	**5**
2.	(2)	Super Mario 64	12
3.	(3)	Mario Kart 64	9
4.	(4)	Int. Superstar Soccer 64	10
5.	(11)	Lylat Wars	5
6.	(7)	Turok: Dinosaur Hunter	12
7.	(6)	FIFA 98	4
8.	(14)	Snowboard Kids	2
9.	**(Neu)**	Yoshi's Story	1
10.	(WE)	F1 Pole Position 64	3
11.	(10)	Bomberman 64	5
12.	(12)	Top Gear Rally	4
13.	(9)	Wave Race 64	11
14.	(8)	Extreme G	6
15.	**(Neu)**	WCW vs. NWO	1

Diddy Kong Racing konnte seinen ersten Rang behaupten, allerdings nur deswegen, weil die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (kurz BPjS) das populäre 3D-Action-Game von Rare am 30.3. indizierte, womit es seinen errungenen ersten Platz verlor. Einziger Neuzugang ist Yoshi's Story, das sich vor dem rechtzeitig zur Saison zurückgekehrten F1 Pole Position plazierte.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	**(Neu)**	**Yoshi's Story**	**1**
2.	**(Neu)**	WCW vs. NWO	1
3.	**(Neu)**	Fighters Destiny	1
4.	(WE)	FIFA 98	3
5.	(2)	NHL Breakaway '98	2
6.	(3)	Snowboard Kids	2
7.	(5)	F1 Pole Position 64	6
8.	(7)	Tetrisphere	2
9.	(4)	Turok: Dinosaur Hunter	11
10.	(6)	Diddy Kong Racing	5
11.	(1)	Nagano Winter Olympics '98	2
12.	(14)	Extreme G	6
13.	(WE)	MRC	4
14.	(11)	Super Mario 64	10
15.	(10)	Mario Kart 64	9

Die von Theo Kranz Versand erhobenen deutschen Verkaufscharts bleiben weiter in Bewegung. Ebenso wie im Vormonat finden sich in den Top 3 nur brandneue Titel. Dahinter folgt das im letzten Monat nicht verfügbare FIFA 98. Erstaunlich ist der rasante Abstieg von Diddy Kong Racing und Nagano Winter Olympics '98, während F1 Pole Position weiter an der Spitze mitfährt.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	**(Neu)**	**Powerful Pro Baseball 5**	**1**
2.	(1)	1080° Snowboarding	2
3.	**(Neu)**	G.A.S.P.	1
4.	(2)	SimCity 2000	2
5.	**(Neu)**	NBA: In The Zone	1
6.	(3)	Yoshi's Story	4

Das Nintendo 64-Geschäft in Japan läuft nach wie vor äußerst mäßig, denn die oben gezeigten Bestseller für das Nintendo tauchen allesamt gar nicht in den Top 30-Rankings des wöchentlich erscheinenden Famitsu-Magazins aus, das zuverlässig die Verkaufszahlen für alle Systeme erhebt. Wird Zelda etwas ändern können?

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	**(Neu)**	**1080° Snowboarding**	**1**
2.	**(Neu)**	Indiziert	1
3.	(1)	Yoshi's Story	2
4.	(3)	Indiziert	7
5.	(4)	WCW vs. NWO	4
6.	(2)	NBA: In The Zone '98	2
7.	(5)	Nagano Winter Olympics '98	2

US-amerikanische N64-Fans dürfen sich glücklich schätzen, daß 1080° Snowboarding bei ihnen erschienen ist, während wir noch bis November warten müssen. Wenig überraschend ist der Neueinstieg eines hierzulande indizierten 3D-Action-Games, das sogar Yoshi's Story und einen ebenfalls indizierten Millionenseller verdrängen konnte.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 47), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64 SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	**Zelda: Ocarina Of Time**	**11**
2.	(3)	Turok 2	5
3.	(4)	Banjo-Kazooie	6
4.	**(Neu)**	Mission: Impossible	1
5.	(5)	F-Zero X	5
6.	(6)	1080° Snowboarding	4

Daß Zelda weiterhin mit großem Abstand führt, überrascht ebensowenig wie die Tatsache, daß Turok 2 nach der Titelgeschichte im letzten Monat seinen Vormarsch fortsetzen konnte. Wird es Zelda jemals von der Spitze verdrängen können? Ebenfalls von der letzten Ausgabe profitierte Mission: Impossible, das knapp hinter Banjo-Kazooie auf einem beachtlichen vierten Rang landete.

CROSS
Computersystems GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Zweigstelle
CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo-Fr 11.00-18.30
Sa 11.00-14.00

Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo-Fr 10.00-18.30 Sa 11.00-14.00
Ladenlokal werktags: 11.00-19.00

TopGear-Lenkrad nur 139.-
US/JP-Adapter nur 49.-
Padverlängerung nur 19.-
Controller nur 59.-

Memory-Cards
1 Meg 39.- 4 Meg nur 79.-
Gamebuster nur 89.-
Rumble Pak nur 49.-

Nintendo 64
inkl. Controller, Scart-Adapter, AV-Kabel
289.-

Yoshi's Story nur 89.-

Diddy Kong Racing nur 89.-

Mission Impossible nur 129.-

Mace nur 144.-

Frankreich 98 nur 129.-

Mystical Ninja nur 139.-

NHLBreakaway 98 nur 129.-

Fighter's Destiny nur 129.-

WCW vs. NWO nur 144.-

Forsaken nur 144.-

NBA Pro 98 nur 144.-

Goldeneye nur 144.-

Blast Corps	109.-	Cruis'n USA	89.-	Gretzky Hockey	129.-
Extreme G	129.-	F1 Pole Position	129.-	Madden Football	129.-
Lylat Wars	129.-	Lamborghini	99.-	FIFA Soccer 98	129.-
Pilotwings	109.-	Mario Kart	89.-	NFL Quarterback	129.-
Star Wars	129.-	San Francisco R.	129.-	Winter Olympics	144.-
Turok	109.-	Snowboard Kids	89.-	Chameleon Twist	129.-
Tetrisphere	89.-	Top Gear Rally	139.-	Mario 64	89.-
Bust a Move 2	119.-	Wave Race	89.-	Mischief Makers	89.-

= ist erschienen = bald erhältlich = Hardware

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen [illegible] Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10 [illegible] Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell [illegible] Gegenwert von lieferbarer Soft[illegible] [illegible] reicht. Produkt- und Preis[illegible] [illegible] sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Do[illegible] [illegible] unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahme[illegible] [illegible] berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

CROSS schafft das Porto ab!
Bestellen Sie einfach per Lastschrift! Wir liefern dann ab 2 lieferbaren Titeln porto- und nachnahmefrei! Jetzt Unterlagen anfordern! ... das ist Service!

Fußball, 1-4 Spieler, Electronic Arts

FRANKREICH 98 DIE FUSSBALL-WM

TV-Übertragung oder Spiel? Als erste Redaktion hatten wir die Gelegenheit, das offizielle Spiel zur Fußball-WM´98 ausführlich zu testen. Wird es zu der einzig wahren Alternativ-Beschäftigung während der französischen Fußball-Feiertage oder knüpft es an unvergessene Flops wie Mexico ´86 an?

Aufgepaßt! Der Torwart bleibt nun nicht mehr auf der Linie stehen, sondern wirft sich dem herannahenden Spieler vor die Füße. Unten: Das Training findet auf einem etwas ramponierten Platz statt.

Der Schiedsrichter ist mitunter sehr streng und kennt keine Gnade beim Kartenverteilen.

Die Darstellung der Polygon-Charaktere ist außergewöhnlich gut gelungen.

Wer wie die meisten Mitglieder unserer Redaktion schon seit über 15 Jahren ein Fan von Computer- und Videospielen ist, wird wissen, daß der Verpackungsaufdruck „Offizielles Spiel zur Fußball-WM“ nicht unbedingt ein Gütesiegel ist. In besonderer Erinnerung ist uns beispielsweise das „offizielle Spiel“ zur Fußball-WM ´86 in Mexico geblieben, das sich als Mogelpackung schlimmster Sorte entpuppte. Die mittlerweile nicht mehr existierende Firma U.S.Gold schnappte sich damals kurzerhand einfach ein bereits betagtes Fußball-Spiel von der Stange, gab ihm lediglich einen neuen Namen und präsentierte es der geneigten Zielgruppe als brandneue Soccer-Sensation, was Folgen haben sollte! Nachdem man sich nämlich noch Jahre danach an dieses Debakel erinnerte, wagte es 1990 keiner, ein offizielles Spiel zur Fußball-WM in Italien zu machen. Erst acht Jahre später war die Empörung abgeklungen, und U.S. Gold (wer sonst?) präsentierte ein diesmal immerhin brauchbares Spiel zu der Weltmeisterschaft in den USA. Die Frage ist nun natürlich, welchen Weg Electronic Arts einschlagen werden, die sich erstmals die Rechte an einem Sportereignis dieser Art sicherten.

Frankreich 98: *Die Fußball-WM*

Frankreich 98 (wie wir das Spiel praktikablerweise nennen wollen) ist keinesfalls ein billiger Schnellschuß oder eine betrügerische Mogelpackung. Tatsächlich

Die Euphorie nach dem Sieg des Finales wurde in Frankreich ´98 phantastisch eingefangen. Hier laufen die Spieler mit dem Pokal über den Rasen. Unten: Während der Nationalhymne nehmen die Spieler eine würdevolle Pose ein.

Im WM-Klassiker-Modus darf man legendäre Endspiele nachspielen. Hier treten Deutschland und die Niederlande mitsamt ihren Original-Trikots im WM-Finale ´74 gegeneinander an.

begannen die Entwicklungsarbeiten für FIFA 98 und Frankreich 98 nämlich zum gleichen Zeitpunkt, nur mit dem Unterschied, daß die Programmierer des WM-Spiels ein halbes Jahr länger Zeit hatten. Daraus resultieren dann auch die zum Teil deutlichen technischen und spielerischen Vorteile. Das oftmals recht auffällige Ruckeln der Hintergrund-Optik ist nun nur noch dezent vorhanden, die Animationen der Spieler wirken flüssiger, und deren Steuerung funktioniert besser. Insgesamt gesehen ist das Gameplay nun sogar noch einen Tick actionreicher, was auch Int. Superstar Soccer 64-Anhängern entgegenkommen dürfte. Einige neue Moves und ein variantenreicheres Paßspiel können ebenfalls gefallen. Am drastischsten wurde das Verhalten der Torleute verändert, die sich nun nicht mehr planlos auf der Torlinie positionieren und warten, bis ein Schuß kommt. Jetzt laufen sie ziemlich häufig heraus und stürzen sich wagemutig dem heranstürmenden Offensiv-Spieler vor die Füße. Sie auszuspielen, ist ein alles andere als leichter Job. Ein Wandel ist auch beim Verhalten der Feldspieler festzustellen. Resultierten Ballverluste früher meist aus mißlungen Dribbling-Versuchen, so kommen sie nun meist durch fehlgeschlagene Paßversuche zustande. Grundsätzlich kann man eigentlich nur die Empfehlung geben, sich mit dem ballführenden Spieler durch die gegnerischen Reihen zu schlängeln (mehrmaliges Drücken von C links sorgt für einen Spurt, die R-Taste für Täuschungsmanöver) und auf den passenden Augenblick für einen Paß in den freien Raum zu warten. Blinde Pässe, wie man sie in ISS64 häufig anwenden kann, führen selten zum Erfolg.

Tolle Präsentation!

Einen Oscar der Videospiele-Industrie hat sich Electronic Arts für die fantastische Präsentation auf und außerhalb des Spielfeldes verdient, welche die WM-Atmosphäre perfekt einfängt. Dies beginnt schon in den ersten Sekunden des Spiels, in denen die Musik-Anarchos von Chumbawamba ihren Hit „Tubthumping“ in einer perfekt digitalisierten Version zum besten geben, während Footix, das offizielle Maskottchen der WM, auf einer Weltkugel herumspaziert. Dieser herrlich animierte Gockel stolziert übrigens durch beinahe alle weiteren Menüs, welche auf Wunsch auch in deutscher Sprache angezeigt werden. Ebenfalls erwähnenswert sind die Features vor, während und nach dem eigentlichen Spiel, was mit dem prächtig animierten Einlauf der beiden Mannschaften beginnt. Dabei kommen übrigens auch die zehn wunderschön gestalteten Stadien zur Geltung, die entsprechend dem echten Spielplan bei Tages- und Nachtzeit in unterschiedlichen Farbtönen gezeigt werden. Bevor das erste Mal gegen den Ball getreten wird, versammeln sich die Teams zu dem bei Turnieren obligatorischen Mannschaftsfoto und nehmen während der Nationalhymne eine würdevolle Pose ein. Es versteht sich von selbst, daß das

Kann Oliver Bierhoff auch während der WM zum Goalgetter werden?

In der Halbzeitpause wird eine Quizfrage gestellt. Drei Anworten stehen zur Auswahl.

Erst wenn man den Weltmeister-Titel gewonnen hat, erhält man Zugang zu den WM-Klassikern.

gesamte Geschehen fernsehgerecht kommentiert wird, doch aus Zeitgründen schaffte man es leider nicht mehr, deutsche Kommentatoren für das Spiel zu verpflichten, weshalb man nun mit dem in Großbritannien äußerst bekannten John Watson vorliebnehmen muß. Ebenfalls aus dem Fernsehen stammt wohl die Idee, die Halbzeitpause mit einer Quizfrage aus der Rubrik Fußball zu verkürzen, welche am Ende des Spiels natürlich auch beantwortet wird. Aber keine Sorge, wenn man die Antwort nicht weiß, hat dies keine Folgen für das darauffolgende Spiel!

Welche Spielmodi?

Eine erste inhaltliche Überraschung findet sich bereits im Hauptmenü, das auf einem grafisch schön gestalteten Kreis präsentiert wird. Hier gibt es neben den für FIFA-Spiele obligatorischen Standard-Modes (Freundschaftsspiel, Elfmeterschießen, Training) oder dem zu erwartenden Weltmeisterschafts-Modus eine sogenannte WM-Klassiker-Option, die man allerdings erst dann anwählen darf, wenn man einmal Weltmeister geworden ist, was aber im Amateur-Modus nicht allzulang dauern sollte, sofern man die Speicheroption nutzt. Das sogenannte Save Game benötigt generell 117 (von 123) Seiten, wobei exakt zwei Spielstände untergebracht werden können.

Der Regen hat nicht nur optische Auswirkungen, sondern beeinflußt auch das Gameplay.

Das WM-Turnier

Am eigentlichen Turnier nehmen 40 Mannschaften teil, die sich in der Vorrunde auf exakt 10 Gruppen aufteilen. Die Gruppenersten und die sechs besten Gruppenzweiten qualifizieren sich dann für das Achtelfinale, vom dem aus dann im K.-O.-System weitergespielt wird. Sollte hier nach Beendigung der regulären Spielzeit kein Sieger feststehen, dann gibt es zwei fünfzehnminütige Verlängerungen, wobei bei einem sogenannten Golden Goal das Spiel sofort beendet wird. Steht es am Ende der Verlängerung immer noch unentschieden, wird die Entscheidung durch das Elfmeterschießen herbeigeführt. Nach Spielende warten nicht nur zahlreichen Statistiken, die über Ballbesitz, Torschüsse und ähnlich wichtige Fakten Auskunft geben, sondern es wird auch noch ein Spieler des Tages gekürt. Die integrierte Snickers-Werbeeinblendung verleiht dem Ganzen dabei die richtige Würze, die einen vollends in die virtuelle Realität eintauchen läßt.

Der Traum aller Fußball-Fans: Am 12. Juli findet das Endspiel zwischen Brasilien und Deutschland statt. Virtuell wurde es auf dem Nintendo 64 zumindest in der Redaktion schon zur Realität.

Die WM-Klassiker!

Die Hoffnungen, die man aufgrund des Namens WM-Klassiker hegen darf, erfüllen sich erfreulicherweise! In diesem bislang einzigartigen Modus kann man die legendärsten WM-Finalspiele aus den letzten 68 Jahren nachspielen. Es versteht sich von selbst, daß man das Wunder von Bern mit Fritz Walter ebenso erleben darf wie die legendäre 66er-Partie zwischen England und Deutschland, in der das nach wie vor umstrittene Wembley-Tor fiel. Als jüngstes Finale ist das 82er-Endspiel zwischen Italien und Deutschland vertreten, das in Spanien ausgetragen wurde. Selbstverständlich darf man auch hier mit den Original-Spielern dieser Partien antreten darf, womit von Franz Beckenbauer über Paolo Rossi und Pele bis hin zu Diego Maradona alles vertreten ist, was in der Fußballerwelt Rang und Namen hat.

Die zehn enthaltenen Stadien wurden erwartungsgemäß ihren Original-Vorbildern hervorragend nachempfunden.

Durch die Original-Trikots und braune Lederkugeln, welche zu dieser Zeit als Fußbälle dienten, wirkt das Ganze dann auch besonders realistisch. Im Gegensatz zur PC-Version werden die ganz alten Partien zwar nicht im originalgetreuen Schwarz-Weiß-Look abgehalten, allerdings kann man ja immer noch manuell die Farbe am Fernseher zurückdrehen.

Kommt noch was?

Kenner von FIFA 98 werden an dieser Stelle zweifellos einige weitere Features erwarten, welche allerdings aus FIFA-rechtlichen Gründen nicht enthalten sind. Beispielsweise fehlen die Nationalligen (inklusive Bundesliga und Premier Division) völlig, ebensowenig gibt es einen Hallenmodus, in dem man Freundschaftsspiele bestreiten kann. Im Vergleich zu FIFA 98 ist der Dauerspaß damit natürlich deutlich geringer, allerdings kann man Electronic Arts aus dieser Tatsache keinen Strick drehen, was sollte schließlich schon in einem WM-Spiel anderes enthalten sein als das WM-Turnier?

Braucht man Frankreich 98?

Viele FIFA 98-Besitzer werden sich nun die Frage stellen, ob sie sich Frankreich 98: Die Fußball-WM zulegen sollen. Die Antwort darauf ist leider alles andere als einfach. Es lohnt sich zweifellos nicht, Frankreich 98 nur aufgrund seiner technischen und spielerischen Vorteile zu kaufen, dafür sind die Unterschiede zu gering. Wer sich allerdings als echten Fußball-Fan sieht und nahezu jedes Spiel der Fußball-WM ansehen wird, dürfte auch mit diesem Spiel glücklich werden, schließlich kann man bei Bedarf in der Realität verlorene Partien in einen virtuellen Sieg umwandeln.

Hans Ippisch

BEWERTUNG

Titel: ....Frankreich 98: Die Fußball-WM
Genre:.....Fußball
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Schwer
Save Game: .....Ja
Rumble Pak-Unterstützung:.....Nein
Controller Pak:.....Ja (117 Seiten)
Levels:.....40 Teams, 10 Stadien
Preis: .....ca. DM 140,-
Datenträger: .....96 MBit Modul
Hersteller: .....Electronic Arts
Entwickler: .....EA Sports
Release:.....15.5.98

Grafik: 82%
Sound: 80%
Dauerspaß: 92%

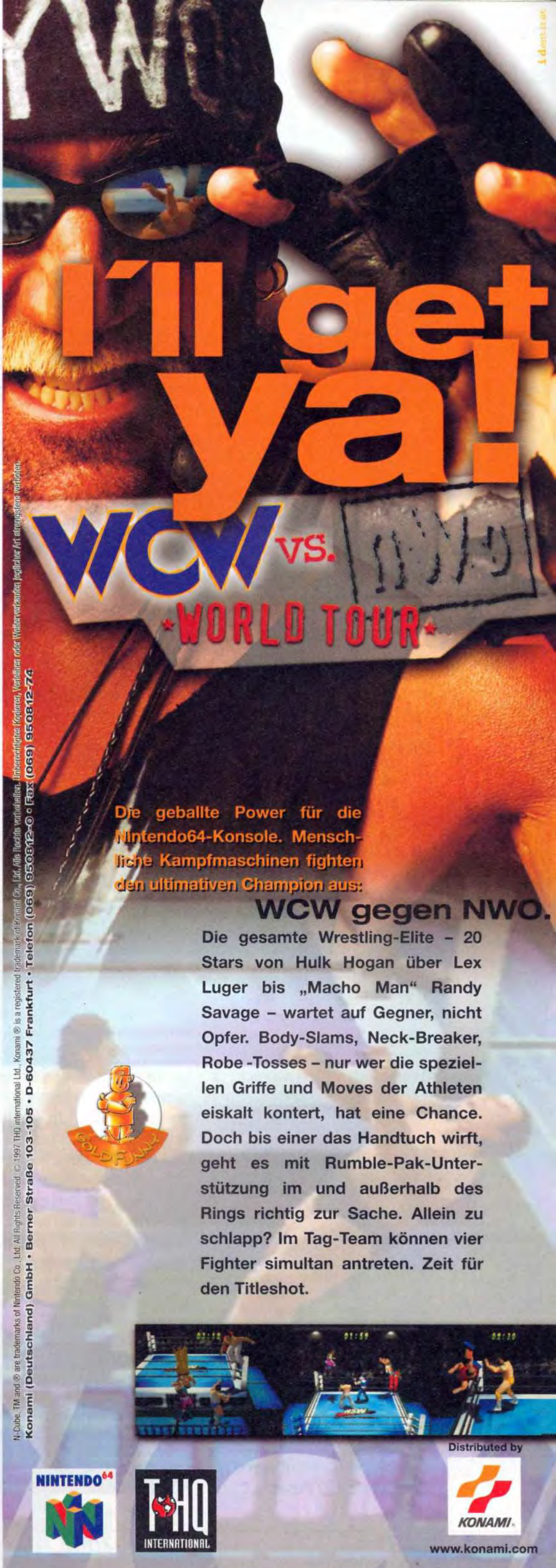
Gesamtwertung: **90%**

Beurteilung: Electronic Arts ist mit Frankreich '98: Die Fußball-WM eine echte Sensation gelungen. Ob Grafik, Sound, Gameplay, Präsentation oder Realitätsnähe – das Spiele könnten kaum besser sein.

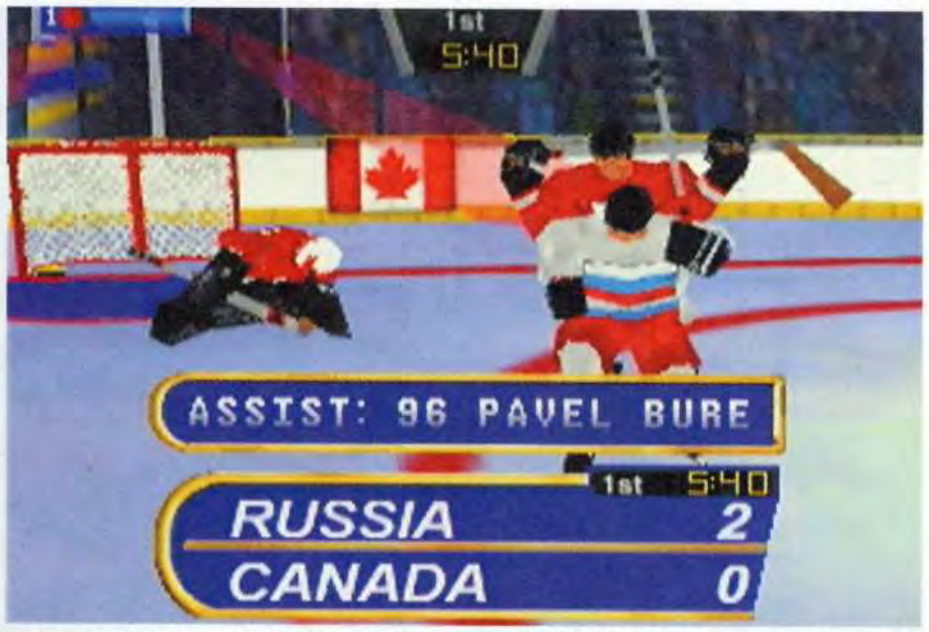
MEINE MEINUNG!

Gerade mal ein halbes Jahr nach FIFA 98 legt EA Sports ein neues Meisterwerk vor, das dem Vorgänger grafisch und spieler isch überlegen ist. Die Tatsache, daß aus verständlichen Gründen nur die 40 WM-Teams enthalten sind (keine Nationalligen) und man keine deutsche Sprachausgabe zu hören bekommt, sorgen für einen Punkteabzug. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!



Die Kamera hält sich leider auf Distanz, aus der seitlichen Ansicht heraus wirkt das Spiel zudem oft ein wenig unübersichtlich.



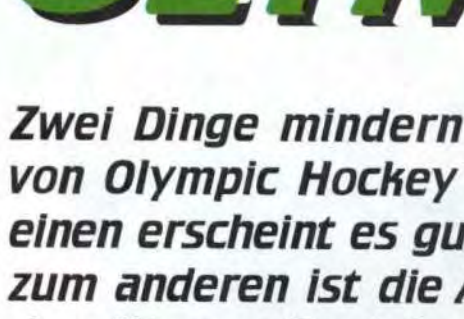
Mit geschickten Haken und Paßkombinationen läßt sich der gegnerische Torwart oftmals leicht austricksen.

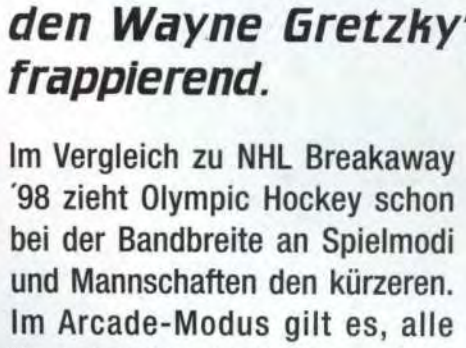
Eishockey, 1-4 Spieler, Midway

OLYMPIC HOCKEY 98

Zwei Dinge mindern die Verkaufschancen von Olympic Hockey 98 beträchtlich: Zum einen erscheint es gut drei Monate zu spät, zum anderen ist die Ähnlichkeit zu den beiden Wayne Gretzky's 3D Hockey-Spielen frappierend.

Im Vergleich zu NHL Breakaway ´98 zieht Olympic Hockey schon bei der Bandbreite an Spielmodi und Mannschaften den kürzeren. Im Arcade-Modus gilt es, alle Konkurrenten der Reihe nach zu schlagen, im Qualifikations-Modus muß man sich erst für die Olympischen Spiele qualifizieren, in den Finals darf man gleich das Turnier bestreiten, und in den Play Offs kann man sein eigenes Tournament zusammenstellen. Obwohl sich die lediglich 14 Nationalmannschaften dabei nach Belieben editieren lassen, weisen die Feldspieler auf dem Eis keine merklichen Unterschiede zueinander auf. In einem speziellen Übungsmodus lassen sich zudem die generelle Puckkontrolle und die Verteidigungstechniken trainieren. Neben einer Arcade-Regelvariante mit einem verkleinerten Stadion und jeweils drei aktiven Feldspielern lassen sich so ziemlich alle Spielregeln individuell außer Kraft setzen, wodurch das Geschehen auf dem Eis zu einem wilden Gemetzel ausarten kann. Will man Olympic Hockey 98 jedoch in die Rubrik der Fun Games stecken, so muß man die distanzierte Kameraoptik bemängeln, die deutlich Fahrt aus dem Gameplay nimmt. Die gebotene Grafik ist gerade einmal durchschnittlich, eine Track-View fehlt gänzlich, und Wiederholungen gibt es nur in Form von simplem Zurückspulen des zuvor schon Gezeigten. Da kann auch der Publikumsapplaus und der teilweise euphorische Reporterkommentar nichts mehr rausreißen, neben NHL Breakaway ´98 bleibt dieser Midway-Titel gerade einmal zweite, wenn nicht sogar dritte Wahl.





Ein farbiger Streifen markiert die Flugbahn des Pucks.

Die Gegner lassen sich auf verschiedentliche Art und Weise foulen.

Grafische Höhepunkte sucht man vergeblich.

Oliver Preißner

MEINE MEINUNG!

Olympic Hockey 98 ist zwar rasant und einsteigerfreundlich, doch wer schon eines der Wayne Gretzky-Spiele besitzt, bekommt absolut nichts Neues geboten. Da wirksame strategische Komponenten weitestgehend fehlen, artet das Duell auf dem Eis schnell zu einem wilden Gebolze aus.

Oliver

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ..... *Olympic Hockey 98*
Genre: ..... *Eishockey*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Save Game: ..... *Paßwort*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *Nein*
Controller Pak: ..... *Ja*
Levels: ..... *14 Nationalteams*
Preis: ..... *ca. DM 130,-*
Datenträger: ..... *64 MBit Modul*
Hersteller: ..... *GT Interactive*
Entwickler: ..... *Treyarch/Midway*
Release: ..... *April*

Grafik: *68%*
Sound: *63%*
Dauerspaß: *70%*

Gesamtwertung: 70%

Beurteilung: *Olympic Hockey 98 fehlt es ganz einfach an spielerischem Tiefgang. Darüber hinaus hält sich die Kamera vornehmlich auf Distanz, wodurch das Gameplay an Atmosphäre und Dynamik verliert.*

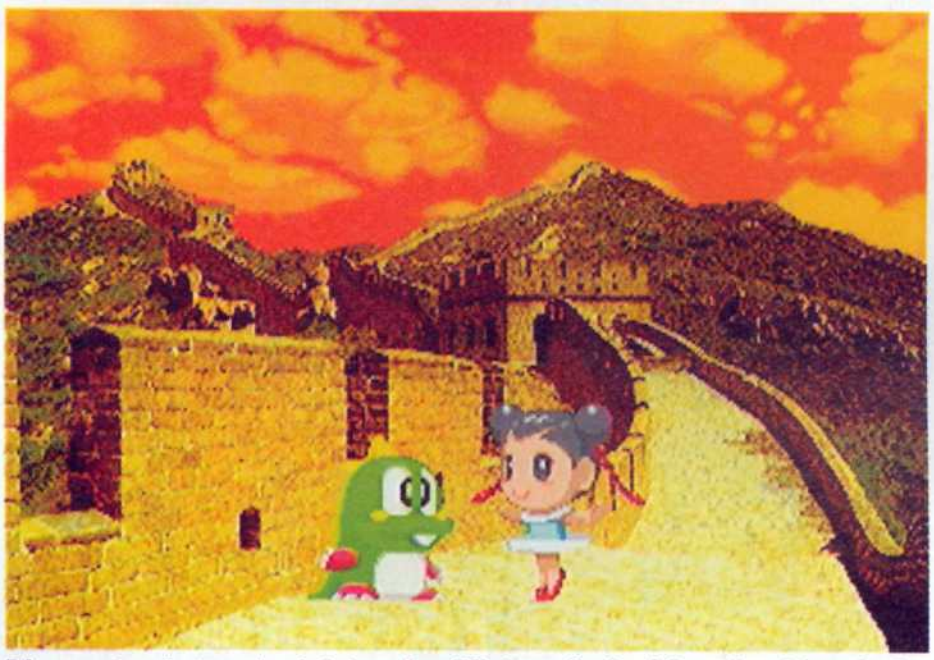
Denkspiel, 1-2 Spieler, Acclaim

BUST-A-MOVE 2

N-ZONE HIT

Eines der neben Tetris bekanntesten und erfolgreichsten Denkspiele findet nun auch seinen Weg auf das Nintendo 64. Wir verraten als erste, wieso Bust-a-Move 2 auch auf dem Nintendo 64 süchtig macht!

Kleine Animationen mit dem Dinosaurier-Duo lockern zwischen den einzelnen Levels auf.

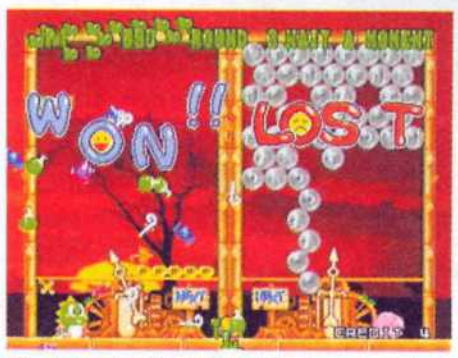


Die wechselnden, feststehenden Hintergründe (hier die chinesische Mauer) sind grafisch durchaus ansehnlich geworden.

Vorsicht! Die Decke rückt unaufhörlich näher und macht es immer schwieriger.

Von Zeit zu Zeit gibt es niedliche kleine Spielchen, die einzig und alleine aufgrund ihrer fesselnden Spielidee für Begeisterung sorgen. Zu diesen gehört zweifelsohne das aus der Spielhalle bekannte Bust-a-Move 2, das in Japan unter dem Namen Puzzle Bobble bekannt ist. Es bietet zwar weder eine besonders schicke Grafik, noch kann es auf eine teure Lizenz zurückgreifen (sieht man einmal von dem aus diversen Taito-Spielen bekannten Dino-Duo Bubble Bobble ab), wurde aber dennoch zum Bestseller, was selbst Experten überraschte, schließlich basiert das Grundkonzept eigentlich auf dem tausendfach kopierten Tetris. Das Ziel des Spiels besteht nämlich darin, mindestens drei gleichartige Bausteine (in diesem Falle Blasen) nebeneinander zu plazieren, damit diese sich auflösen. Die einzige Besonderheit besteht darin, daß die Bausteine nicht vom oberen Bildschirmrand herunterfallen, sondern mit einer schwenkbaren Kanone an die an der Decke klebende Blasenkonstruktion geschossen werden müssen. Dadurch, daß man die Blasen nicht beliebig horizontal verschieben kann, sondern diese von einer in der Spielfeldmitte fixierten Kanone abgefeuert werden, ergibt sich jedoch eine völlig neuartige Spielsituation. Häufig muß man die Blasen so gegen die vertikale Bande schießen, daß sie physikalisch korrekt (Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel) den gewünschten Platz erreichen. Selbst wenn man die über 100 Levels im Einzelspieler-Modus geschafft hat, verspricht der 2 Spieler-Modus noch monatelangen Spielspaß.

Hans Ippisch



Erst im 2 Spieler-Modus entfaltet Bust-a-Move 2 seine wahren Hit-Qualitäten.

MEINE MEINUNG!

Bust-a-Move 2 hat auch auf dem Nintendo 64 nichts von seinem Charme verloren. Die technisch erstklassige Automatenumsetzung fesselt jung und alt gleichermaßen an den Screen. Besonders lobenswert ist der dauerhaft motivierende 2 Spieler-Modus! Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Bust-a-Move 2
Genre:	Denkspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Nein
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	Über 100
Preis:	ca. DM 89,- bis 99,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Probe
Release:	Mai

Grafik:	44%
Sound:	65%
Dauerspaß:	89%
Gesamtwertung:	85%

Beurteilung: Das klassische Tüftelgenre erhält nach dem gelungenen Tetrisphere einen hochkarätigen Neuzugang. Wer gerne zu zweit spielt, muß zugreifen.

Eishockey, 1-4 Spieler, GT Interactive

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98

Mit rund dreimonatiger Verspätung möchten GT Interactive die Eishockey-Fangemeinde für sich gewinnen. Schaffen sie es?

Sicherlich, als Wayne Gretzky's 3D Hockey 1997 für das Nintendo 64 erschien, war es ein brauchbares Eishockey-Spiel, das sich mit actionreichem Gameplay in bester NBA Jam-Tradition eine zahlreiche Anhängerschaft sichern konnte. Mit einer nahezu unveränderten Technik, begrenzt renoviertem Gameplay und größerem Bezug zur Realität dürfte es jedoch angesichts eines überragenden Titels wie NHL Breakaway schwerfallen, die Käufer des ersten Teils (der von Nintendo veröffentlicht wurde) ein zweites Mal zur Kasse zu beten. Auch wenn das unterm Strich empfehlenswerte Spiel 26 Original-NHL-Teams in ihrer aktuellen Besetzung zu bieten hat, echte NHL-Cracks werden mit diesem Spiel nicht glücklich werden. Alle anderen sollten ein Probespiel wagen.

Hans Ippisch

Die Optik hat sich im Vergleich zum Vorgänger nur geringfügig verbessert.

Das Gameplay gibt es nun auch mit größerer Realitätsnähe.

BEWERTUNG

Titel: Wayne Gretzky's 3D Hockey '98
Genre: Eishockey
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad: Einstellbar
Save Game: Ja
Rumble Pak-Unterstützung: Nein
Controller Pak: Ja
Levels: 26 NHK+ Hidden Teams
Preis: ca. DM 140,-
Datenträger: 64 MBit Modul
Hersteller: GT Interactive
Entwickler: Midway
Release: 22.5.98

Grafik: 72%
Sound: 64%
Dauerspaß: 80%

Gesamtwertung: 76%

Beurteilung: Ein unterhaltsames Arcade-Eishockey-Spiel, dessen Kauf jedoch Besitzern des Vorgängers nicht anzuraten ist.

Action, 1-2 Spieler, GT Interactive

ROBOTRON 64

Entgegen der ursprünglichen Planung läßt sich GT Interactitve nun doch nicht davon abbringen, Robotron 64 in Deutschland zu veröffentlichen.

Die 3D-Grafiken sind von einfachster Machart und nutzen das N64 in keiner Weise (oben). Hier seht ihr den spektakulärsten Grafikeffekt des Spiels: eine Explosion (unten).

Von den guten alten Videospielezeiten zu schwärmen, mag ja unter Videospiele-Veteranen ganz schön sein, allerdings ist es eine gefährliche Sache, mit verklärtem Blick einen Bericht über eine aufgepeppte Fortsetzung eines 80er-Jahre-Riesenhits zu schreiben. Deswegen nahmen wir die rosa Brille ab und wagten einen kritischen, objektiven Blick auf das Machwerk Robotron 64 und fragten uns, ob es einen Kaufpreis von weit über 100 Mark angesichts erhältlicher Perlen wie Turok 2 oder Blast Corps rechtfertigen kann. Letztendlich kamen wir zu der Feststellung, daß es heutzutage auch unter dem Nostalgieaspekt nicht mehr ausreicht, ein Männchen auf einer quadratischen Plattform zu plazieren und die Duelle mit den stupide heranstürmenden Robotern als Action-Highlight zu verkaufen. Ob Grafik, Sound oder Gameplay – Robotron 64 ist ganz einfach sein Geld nicht wert!

Hans Ippisch

BEWERTUNG

Titel: Robotron 64
Genre: Action
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Save Game: Ja
Rumble Pak-Unterstützung: Nein
Controller Pak: Ja
Levels: 200
Preis: ca. DM 140,-
Datenträger: 64 MBit Modul
Hersteller: GT Interactive
Entwickler: Crave
Release: 22.5.98

Grafik: 29%
Sound: 64%
Dauerspaß: 33%

Gesamtwertung: 19%

Beurteilung: Robotron 64 ist ein simples Shoot 'em Up-Game, das im Zeitalter eines Turok 2 keiner mehr braucht.

Wrestling, 1-4 Spieler, Hudson Soft

BRAVE SPIRITS

Bisher konnten Hudsons martialische Duelle ja noch nicht sonderlich begeistern. Mit Brave Spirits jedoch sind sie auch in diesem Genre auf dem richtigen Weg und beweisen, daß sie sich nicht nur auf den Lorbeeren ihres Fun-Games Bomberman ausruhen wollen.

Auch im japanischen Wrestling gibt es 4 Mann-Fights, in welchen die Athleten einzeln oder paarweise aufeinander losgehen.

Die Riege der 16 teilnehmenden Wrestling-Talente ist ebenso schwergewichtig wie (zumindest hierzulande) unbekannt. Nichtsdestoweniger hat jeder Kämpfer, angefangen vom Sumo-Klops bis Dan-Träger, eine gewisse Anzahl von eindrucksvollen Techniken auf Lager, die ihn von seinen Rivalen unterscheiden. Die Kämpfe selbst beschränken sich auf simple Exhibition Fights sowie einen ebenfalls recht anspruchslos gehaltenen Meisterschafts-Modus. Hier wird dann entweder ein Kampf Mann gegen Mann ausgetragen, oder aber es findet eine Art Royal Rumble statt, indem vier Teilnehmer entweder im Tag Team paarweise antreten oder sich allesamt gegenseitig das Fell über die Ohren ziehen. Anders als in dem kürzlich erst vorgestellten WCW vs. NWO sind sportliche Feineinstellungen des Regelwerkes kaum vorhanden, obwohl gewisse Verstöße wie das Verlassen des Ringes oder das unerlaubte Eingreifen in den Kampf sehr schnell zur Niederlage führen. Schon nach kurzer Zeit fällt sehr deutlich auf, daß das vorhandene Schlagrepertoire zwar von Charakter zu Charakter stark variiert und es so den Anschein hat, als ob es eine Vielzahl von Möglichkeiten gäbe, sich die Aktionsmöglichkeiten des einzelnen Kämpfers aber doch als sehr mager und beschränkt erweisen. So verkommt Brave Spirits zu einer eher seichten Klopperei ohne Tiefgang. Die Atmosphäre ist akzeptabel und die Grafik größtenteils ansprechend,

Wird NICHT in Deutschland erscheinen

Import Test

allerdings im Vergleich zu WCW vs. NWO einfach nicht gut genug. Eine Deutschland-Veröffentlichung ist derzeit nicht geplant.

Oliver Preißner

Die Spielmodi beschränken sich auf das Wesentliche und lassen viele sportliche Details ganz außer acht.

Die Kämpfer sind ansprechend animiert und werden mit Hilfe einer intelligenten Kameraführung wirkungsvoll gezoomt.

Jeder Wrestler besitzt nur wenige solcher spektakulären Wurftechniken, womit das Spiel WCW vs. NWO deutlich unterlegen ist.

MEINE MEINUNG!

Brave Spirits glänzt mit teilweise schön gemachten Wrestling-Animationen und spielt sich auf den ersten Blick auch angenehm flüssig. Insgesamt gesehen bietet es jedoch leider auf die Dauer zu wenig Abwechslung und technische Möglichkeiten, zudem wirkt es an vielen Stellen etwas abgehackt und ruckelig. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Brave Spirits
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Einfach
Levels:	16 Kämpfer
Save Game:	Ja (Hidden Characters)
Rumble Pak-Unterstützung	Nein
Hersteller:	Hudson Soft
BRD Release:	Nicht geplant
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik:	68%
Sound:	62%
Dauerspaß:	54%
Gesamtwertung:	58%

IMPORT

Das mit Standbildern ausgestattete Intro ist alles andere als zeitgemäß und eigentlich ziemlich überflüssig.

Wer der japanischen Sprache nicht mächtig ist, wird schier verzweifeln. Selbst als SimCity 2000-Kenner hat man keine Chance.

Simulation, 1 Spieler, Imagineer

SIMCITY 2000

Die legendäre SimCity-Serie von Maxis feiert nach langer Wartezeit endlich auch ihr Debüt auf dem Nintendo 64. Ob sich die Anschaffung der japanischen Import-Version lohnt, haben wir für euch herausgefunden.

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Über die C-Tasten kann man die in hochauflösender Grafik dargestellte Karte zügig, aber nicht ruckelrei zoomen und drehen.

Es ist wirklich schade! Da gibt es nun endlich wieder einen Titel für das Nintendo 64, der aus dem üblichen Kids-Schema ausbricht, doch für den gewöhnlichen Westeuropäer wird SimCity 2000 dennoch alles andere als interessant sein, da sich bislang noch immer kein Distributor für die westlichen Breiten gefunden hat. Wer nun schlauerweise auf die japanische Import-Version ausweichen will, sei gewarnt. Ohne umfassende Kenntnisse der japanischen Schriftzeichen entpuppt sich die komplexe Städtebau-Simulation selbst für SimCity-Veteranen als nahezu unspielbar.

Am bewährten Konzept von SimCity 2000 hat sich natürlich nichts geändert.

Auf Schritt und Tritt wird man von den wenig verständlichen Menüs verfolgt, die sogar das an sich einfache Planieren und Bebauen der Landschaft zu einer Aufgabe mit Höchstschwierigkeit machen. Da hilft es auch wenig, daß die Karte in hochauflösender Grafik problemlos gezoomt und gedreht werden kann, denn selbst wenn man ein Städtchen aus dem Boden gestampft hat, wird man die umfangreichen Statistiken gar nicht verstehen.

Bitte lokalisieren!

Hiermit möchten wir alle potentiellen N64-Publisher (insbesondere Electronic Arts, Laguna und Konami) in unserem Lande aufrufen, sich um eine Lizenzierung und Lokalisierung von SimCity 2000 zu bemühen. Es wäre wirklich traurig, wenn dieses ansonsten schön gemachte Spiel nicht in Europa erscheinen würde. Nachdem es hierzulande wohl ohnehin bis Ende 1999 dauern wird, bis SimCity 64 auf dem 64DD für Furore sorgen wird, gibt es auch keine nennenswerte Konkurrenz in diesem Genre. Wer schlägt als erster zu?

Hans Ippisch

MEINE MEINUNG!

Im Prinzip ist die Umsetzung von SimCity 2000 anständig gelungen: Übersichtliche Menüs, praktikable Steuerung und akzeptable HiRes-Grafik überzeugen, allerdings dürfte sich durch die ständig anzutreffenden japanischen Schriftzeichen das Game für einen Durchschnittseuropäer als einzige Fehlinvestition herausstellen. Die Gesamtwertung reduziert sich dadurch um mindestens 20%! *Hans*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....SimCity 2000
Genre:.....Simulation
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Levels: .....-
Save Game:.....Ja (123 Seiten)
Rumble Pak-Unterstützung.....Nein
Hersteller:.....Imagineer
BRD Release:.....Nicht geplant
Import aus:.....Japan
Störfaktor Sprache: .....Sehr hoch

Grafik: 66%
Sound: 40%
Dauerspaß: 68%

Gesamtwertung: **67%**

IMPORT

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Denkspiel, 1-3 Spieler, Gametek

JEOPARDY!

Nach Wheel Of Fortune erweist sich auch dieses Quizgame von GameTek als leider ziemlich seichte Unterhaltung.

Mittels Tastatur werden die Lösungsvorschläge eingegeben, wobei der Computer auf Wunsch ein wenig Hilfestellung leistet.

Die drei konkurrierenden Kandidaten und die Spielwand zeigen sich wieder in einem milchigblassen Outfit, kaum animiert und mit unbefriedigender Tiefenwirkung. Der Moderator ist wenig redegewandt und spult ständig sein Repertoire von rund einem Dutzend verschiedenen Sprüche ab. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, zu vorgegebenen Antworten die richtige Fragestellung zu erraten. Mittels einer eingeblendeten schreibmaschinenähnlichen Tastatur gibt man die vermuteten Schlüsselbegriffe ein, wobei der Computer anhand der Buchstabenfolge gespeicherte Wörter als Lösung vorschlägt. Im Grunde genommen könnte man angesichts der etwa 4.000 Suchbegriffe, die in 650 verschiedene Kategorien eingeteilt sind, ja sein Allgemeinwissen verbessern. Wir bezweifeln allerdings stark, daß sich viele für Themen wie „National Parks, History, Colleges & Universities“ und dergleichen mehr interessieren werden.

Oliver Preißner

Das verwendete Englisch schließt Fachbegriffe und Redewendungen ein und ist daher grundsätzlich nur für Geübte zu empfehlen.

BEWERTUNG

Titel: ..... *Jeopardy!*
Genre: ..... *Denkspiel*
Spieler: *1-3*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Hoch*
Levels: ..... *3 Wissensgrade*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Hersteller: ..... *GameTek*
BRD Release: ..... *Nicht geplant*
Import aus: ..... *USA*
Störfaktor Sprache: ..... *Hoch*

Grafik: *38%*
Sound: *34%*
Dauerspaß: *28%*

IMPORT

Gesamtwertung: **32%**

Golfspiel, 1-4 Spieler, T&E Soft

AUGUSTA MASTERS '98

T&E Soft lädt zum Spielchen auf dem berühmten Golfplatz von Augusta ein. Lohnt sich der virtuelle Trip nach Georgia?

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Veteranen dürften sich noch daran erinnern können, welchen ungeahnten Golfboom die legendären PGA Golf-Spiele von Electronic Arts auf den 16 Bit-Konsolen starteten. Auf dem Nintendo 64 wartet man allerdings bis heute vergeblich auf ein akzeptables Golfspiel, das sowohl in Sachen Gameplay als auch Optik auf 64 Bit-Niveau liegt. Leider wird auch Augusta Masters '98 die Scharte nicht auswetzen können, die Seta mit dem schwachen St. Andrews Golf hinterließ. Angesichts gerade mal eines einzigen 18 Loch-Kurses, ruckliger, schwammiger Grafik, unausgewogener Ball-Physik und bescheidenen Sounds fällt es einem schwer, eine Empfehlung für Augusta Masters '98 auszusprechen. Daß die Bildschirmtexte selbst bei der Japan-Version in Englisch sind und das Game bis zu vier Spieler auf das Grün läßt, reicht einfach nicht aus. Nur wer nicht mehr ohne ein Golfspiel leben kann, sollte zugreifen. Alle anderen dürfen auf einen vernünftigen Vertreter aus diesem Genre warten (der leider immer noch nicht in Sicht ist).

Hans Ippisch

Der Flug wird über eine mitschwenkende Kamera gezeigt.

Der Schlag erfolgt über den aus PGA & Co. bekannten Kreis.

BEWERTUNG

Titel: ..... *Augusta Master '98*
Genre: ..... *Golfspiel*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Levels: ..... *1 Kurs*
Save Game: ..... *Ja (34 Seiten)*
Rumble Pak-Unterstützung ..... *Ja*
Hersteller: ..... *T&E Soft*
BRD Release: ..... *Nicht geplant*
Import aus: ..... *Japan*
Störfaktor Sprache: ..... *Gering*

Grafik: *54%*
Sound: *74%*
Dauerspaß: *58%*

IMPORT

Gesamtwertung: **54%**

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪ E-MAIL: hsippisch@pcgames.de

YOSHI

Zuerst will ich euer Magazin mal loben: Ihr macht das beste Magazin, das es gibt. Ich habe sogar alle Ausgaben der N-Zone. Doch jetzt habe ich ein paar Fragen.

1. Gibt es bei Yoshi's Story versteckte Charaktere wie zum Beispiel einen schwarzen oder weißen Yoshi?

N-ZONE Ja.

2. Ist es normal, daß bei Extreme G einige Buchstaben bei der Passwort-Eingabe fehlen?

N-ZONE Um die Passwort-Eingabe nicht durch zu viele Buchstaben zu kompliziert zu machen, entschieden sich die Entwickler für, weniger Buchstaben zu verwenden. Dies stört auch nicht weiter, da man ja ohnehin keine echten Namen eingeben muß.

3. Mein Freund hat kürzlich ein Abo von der N-Zone bestellt. Als Prämie hat er eine Memory Card mit vierfacher Speicherkapazität bekommen. Ich habe zuvor nur eine Memory Card mit 256 K Speicherkapazität bekommen. Warum ist das so?

N-ZONE Normalerweise steht jedem Neuabonnenten eine 256 K-Memory Card (oder ein LX4 Rumble Pak) als Prämie zu, bei über 800 Bestellungen pro Monat kann es aber schon einmal passieren, daß der Hersteller aus Versehen eine falsche Karte an uns verschickt, die dann vom Leserservice natürlich weitergeleitet wird.

4. Könntet ihr einer der nächsten Ausgaben – vielleicht zum einjährigen Bestehen der N-Zone – einen N-Zone-Sammelordner als Gimmick beilegen?

N-ZONE Dies wird wohl nicht möglich sein. Zum einen sieht der Zeitschriftenhandel derart voluminöse Gimmicks überhaupt nicht gerne, zum anderen wäre ein derartiger Ordner viel zu teuer, um einem Heft, das gerade einmal 3,90 DM kostet, beigelegt werden zu können.

5. Kann man euch auch gemalte Bilder schicken, die ihr auch abdruckt? Das würde die Leserbriefseiten ein bißchen auflockern.

N-ZONE Wir freuen uns über jedes gemalte Bild, das uns erreicht, wollen jedoch unseren kostbaren Platz nicht mit zuviel Bildern verschwenden. Künftig werden wir vielleicht das eine oder andere Bild abdrucken.

Andreas Preußer, 56410 Mt. Elgendorf

Schickt Eure Briefe an:

Computec Verlag
Redaktion
N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
hsippisch@pcgames.de

ÖKONOMISCH?

Mir gefällt euer ökonomisches, informatives Heft sehr gut. Ihr seid die erste Zeitschrift, die nicht mit kunterbuntem Design versucht, Kunden an Land zu ziehen. Meine Fragen bzw. Anregungen:

1. Ich vermisse Tests zu aktuellen Game Boy-Spielen wie Wario Land 2 oder Die Schlümpfe. Die halbe Seite soll doch wohl nur ein Scherz sein, oder?

N-ZONE Die Schlümpfe im Alptraumland haben wir bereits getestet, wobei wir hier jedoch aus Platzgründen keinen kompletten Bewertungskasten abdrucken. Generell ist mehr als eine halbe Seite derzeit nicht sinnvoll, mit dem Farb-Game Boy könnte sich dies jedoch ändern.

2. Das gleiche gilt für die – wenn auch spärlich erscheinenden – neuen SNES-Titel. Immerhin steht GB und SNES auf eurem Titel!

N-ZONE Da wohl keine weiteren SNES-Titel mehr erscheinen werden, bereitet es uns schon Probleme, die halbe Seite zu füllen.

3. Bitte gebt eure Testergebnisse im klassischen Notensystem an. Mit Prozentzahlen kann man weniger anfangen.

N-ZONE Eine Prozentwertung erlaubt wesentlich differenziertere Bewertungen als ein herkömmliches Notensystem. Tatsache ist, daß alle führenden Magazine in Europa und den USA das Prozentwertungssystem nutzen. Für die schnelle Orientierung kann man immer noch den Wertungsbalken unter dem Meinungskasten heranziehen.

4. Zu eurer Einschätzung bei den Vorabtests benötige ich eine Erklärung: Ist „Super" besser als „Gut"?

N-ZONE Diese Wertungen verhalten sich analog zum Balken

beim Meinungskasten. Die Skala reicht von „Schlecht" über „Schwach" und „OK" bis hin zu „Gut", „Sehr gut" und „Super".

5. Ihr habt es doch nicht nötig, billige Gimmicks oder Bügelbilder beizulegen, um mehr Kunden anzulocken, oder?

N-ZONE Mit diesen keineswegs billigen Gimmicks (die jeweils so viel kosten wie 8 redaktionelle Seiten) wollen wir uns in erster Linie bei unseren Lesern bedanken, die N-Zone zum führenden Nintendo-Magazin gemacht haben. Die Memory Card-Sticker sind laut Aussage vieler Leser äußerst nützlich, während das Turok 2-Bügelbild zahlreiche T-Shirts und Kappen veredelt hat. Bedenkt man nun, daß ihr dafür keinen Pfennig extra bezahlen müßt, dann kann ich deinen Einwand ebenso wie die 72.000 anderen Käufer nicht ganz verstehen. Diese haben für die Gimmicks ganz hervorragende Noten verteilt!

6. Das gleiche gilt für die Sammelkarten! Bring lieber mehr Infos!

N-ZONE Die Sammelkarten gehören laut monatlicher Zeugnisauswertung zusammen mit dem Spielelexikon und den Cheats und Codes zu den beliebtesten Rubriken des ganzen Heftes.

7. Könnt ihr ein Leserforum zu brisanten Themen bringen (zusätzlich zu den Leserbriefseiten)?

N-ZONE Da wir keineswegs unter zu wenigen Leserbrief-Einsendungen leiden, halten wir es nicht für nötig, unseren Leser Themen vorzugeben, damit sie überhaupt einmal schreiben. Ich könnte mir ehrlich gesagt auch nicht vorstellen, welche „brisanten" Themen wir hier behandeln sollten. Kopierstationen sind illegal und verboten, Import-Diskussionen sind belanglos und nervtötend.

8. Euer Preis-Leistungs-Verhältnis ist einmalig!

N-ZONE Danke schön! Dazu möchte ich übrigens anmerken, daß wir längst unser Versprechen aus Ausgabe 2 gehalten haben. Damals gingen wir davon aus, daß der Heftumfang langfristig zunehmen wird. Gab es damals für DM 3,90 gerade einmal 68 Seiten, so sind wir mittlerweile bei 76 Seiten plus Gimmick angelangt. Die Gimmicks werden natürlich keine Dauereinrichtung bleiben, sondern künftig nur noch bei besonderen Anlässen beigepackt.

9. Gibt es eine Komplettlösung zu Yoshi's Story?

N-ZONE Eine Komplettlösung zu Yoshi's Story ist bereits in dieser Ausgabe zu finden.

10. Warum werden in der Werbung falsche Erscheinungsdaten genannt? Bei meinem Händler gab es Yoshi's Story schon am 28.4.98!

N-ZONE Tja, ähnlich wie du wohl den 28.3.98 meintest, jedoch 28.4.98 geschrieben hast, kann es auch bei Anzeigen zu Druckfehlern kommen. Wir empfehlen euch, unsere Termine im Spielelexikon oder beim Test als Anhaltspunkt zu nehmen, denn diese sind immer auf dem aktuellsten Stand, soweit es der Redaktionsschluß zuläßt.

11. Das Lexikon nimmt viel zu viel Platz für wenig Infos ein!

N-ZONE Gerade das monatlich mit großem Aufwand aktualisierte Spiele-Lexikon bietet den mit Abstand höchsten Informationsgehalt. Hier gibt es Wertungen, Bilder, Übersichten und Release-Daten zu mehr als 200 Spielen! Wer eine Info für ein N64-Spiel sucht, wird hier unter Garantie fündig!

Michael Kiekhöfel, 47906 Kempten

DIVERSES

1. Bleiben die Gimmicks – ähnlich wie die Poster – fester Bestandteil des Heftes?

N-ZONE Nein, sie bleiben kein grundsätzlicher Bestandteil, werden aber in loser Folge beigepackt werden.

2. Wie wäre es mit einer neuen Serie für Sammelkarten, wo ihr Fachbegriffe wie Polygon, Motion-Capturing und ähnliches etwas näher beleuchtet? Wenn schon viele Leute nicht wissen, daß in Europa das PAL-System Standard ist und daß das 64DD keine neue Konsole ist, wer weiß denn dann sowas? Leser wie ich, die bei Ausgabe 1 angefangen haben, werden diese Nachhilfe sicher nicht brauchen, aber ihr sagt ja selbst, daß es eine nicht zu unterschätzende Anzahl von Neulingen gibt, und diesen könn-

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du?
Welche Konsole willst du kaufen?
Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Zelda)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Games Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja
❑ Nein

8. Wie gefallen dir folgende Gimmicks?
Memory Card-Sticker: Schulnote:____
Turok 2-Bügelbild: Schulnote:____
Yoshi-Aufkleber: Schulnote:____
Forsaken-Aufkleber: Schulnote:____
Zelda-Aufkleber: Schulnote:____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?
Wünscht du dir künftig mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
Türhänger (Umschlag)	___	❑	❑	❑
Zelda (S. 8-9)	___	❑	❑	❑
GT64 C.E. (S. 10-11)	___	❑	❑	❑
Mission: Impossible (S. 12-13)	___	❑	❑	❑
NBA Courtside (S. 14)	___	❑	❑	❑
Int. Superstar Soccer '98 (S. 15)	___	❑	❑	❑
Neu & Gut-Zubehörtests (S. 16-17)	___	❑	❑	❑
Das Spielelexikon (S. 18-21)	___	❑	❑	❑
Frankreich '98 (S. 24-27)	___	❑	❑	❑
SimCity 2000 (S. 34)	___	❑	❑	❑
Banjo-Kazooie-Poster (S. 35-38)	___	❑	❑	❑
Mission: Impossible-Poster (S. 39-42)	___	❑	❑	❑
Leserbriefe (S. 46-48)	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes (S. 50-51)	___	❑	❑	❑
Yoshi's Story-Lsg. (S. 52-61)	___	❑	❑	❑
Tetrisphere-Lsg. (S. 62-63)	___	❑	❑	❑
T & T-Sammelkarten (Umschlag)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 5/98)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 5 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

N-ZONE

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec 43, 69, 71
Cross 23
Cyber Games 57
Gamer's Point 61
Games Store 59
Konami 2, 27, 29
GT Interactive 45
InterAct by Jöllenbeck 65
Media Attack 63
MVG 67
LOC 33
Spiele 3000 11
Theo Kranz 49
THQ 23
Video Systems 2
Wial 51

te man den Einstieg ja mit einer Sammelkarte monatlich etwas leichter machen.

N-ZONE Kein schlechte Idee! Was halten die anderen Leser davon?

3. Es gibt übrigens doch etwas, womit man Diddy Kong Racing direkt beenden kann, nämlich den magischen Code „WHODIDTHIS". Allerdings bleiben die praktischen Codes am Ende der Credits weg, und die Feier der Leute wird auch nicht gezeigt.

N-ZONE Nur um die Credits mit den Namen der Leute zu sehen, die das Spiel gemacht haben, wird man das Spiel nicht durchspielen, aber dennoch danke für den Code.

Jan Cromme, BalOUhou3@aol.com

APRIL-SCHERZ?

1. Erst einmal Lob für das tolle Heft. Die Aufkleber für die Memory Cards solltet ihr unbedingt beibehalten, das Blatt könnte man aber für mehr Spiele besser ausnutzen.

N-ZONE Danke für das Lob! Was die Memory Card-Aufkleber angeht, könnte man auf dem gleichen Platz sicherlich auch acht Stickers unterbringen, allerdings würde dann eine Vielzahl der Leser gar nicht wissen, wofür die Aufkleber sind.

2. Ein Bericht über einen Farb-Game-Boy in einer April-Ausgabe? Das war sehr einfallslos!

N-ZONE Ich denke nicht, daß es sehr einfallslos war, im Gegenteil: Es war sogar hochaktuell und von größter Wichtigkeit, denn es handelte sich bei dieser Meldung nicht etwa um einen Aprilscherz, sondern um eine offizielle Neuigkeit.

3. Wird Square Soft auch Adventures für das N64 entwickeln?

N-ZONE Nach dem derzeitigen Stand hat Square Soft offiziell leider keine Nintendo-Spiele in Vorbereitung. Sollte sich daran etwas ändern, werden wir es schnellstmöglich mitteilen.

Henning Bösch, H.Boesch@tu-bs.de

SUPER NINTENDO

Ich lese die N-Zone erst seit der Ausgabe 1/98, aber bis jetzt finde ich, daß ihr Komplettlösungen für SNES-Spiele abdrucken solltet. Ich dachte mir, eine Nintendo-Zeitschrift bringt bestimmt auch viel über SNES. Nun bin ich aber doch sehr enttäuscht, daß es gerade mal knapp eine halbe Seite über das SNES zu lesen gibt. Könnt ihr das nicht ändern? Ich, und wahrscheinlich auch noch andere Leser, würde mich jedenfalls über eine Änderung freuen.

N-ZONE Komplettlösungen zu SNES-Spielen in der N-Zone scheitern an mehreren Dingen. Zum einen machen wir nur Komplettlösungen zu Spielen, die gerade erst erschienen sind, da eine Komplettlösung nur dann hilft, wenn man das Game noch nicht durchgespielt hat. Da nun jedoch für das SNES bekanntlich keine neuen Spiele mehr kommen werden und die alten Titel bereits gelöst wurden, gibt es für uns leider keinen Grund, mehr als die exakt halbseitige SNES-Rubrik zu machen. Nach den neuesten Leserdaten besitzen übrigens 98 Prozent ein Nintendo 64, während nur etwa 43% noch ein SNES in ihrem Besitz haben.

Kerstin Huth, Udo_Huth@magicvillage.de

BÜGELBILD?

1. Wieso gibt es jetzt ein Turok 2-Bügelbild. Die Memory Card-Sticker waren viel nützlicher! Ich finde, ihr solltet sie wieder als Gimmick einführen.

N-ZONE So unterschiedlich können die Geschmäcker sein, unter dem Strich haben die beiden Gimmicks bei der Zeugnis-Auswertung jedoch exakt die gleiche Durchschnittsnote bekommen (Note 1,6). Unser Ziel ist jedoch – was auch der exklusive Mario-Türhänger der aktuellen Ausgabe beweist – herauszufinden, was bei euch am besten ankommt, außerdem würden immer nur Memory Cards bald langweilig werden.

2. Euren SNES-Teil könnt ihr wirklich langsam rausnehmen!

N-ZONE Kerstin Huth (s. o.) und viele andere werden von diesem Vorschlag gar nicht begeistert sein, außerdem werden wir die SNES-Rubrik erst rausnehmen, wenn mehr als 80% im Leserzeugnis dafür stimmen.

Felix Wilnecker, 63322 Rödermark

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Verratet ihr eigentlich eure geheimen Tricks gleich an Freunde, oder laßt ihr sie zuerst spielen und verdutzt sie dann mit einem doppelt so hohen Ergebnis – das ihr aber leider nicht ganz ehrlich erspielt habt? Das Gesicht, das euer Kumpel dann macht, ist den Spaß doch wert! Und Angeber, die glauben, die beste Punktzahl zu haben, kann man mit so einer kleinen Mogelei doch auch ganz gut schocken! Ideen entspringen meinem Gehirn heute wieder – ihr würdet so etwas sicher nie tun – hab' ich recht?

Michael Erlwein

Yoshi's Story (D/JAP)

Selbstmord
Was für ein hartes Wort! Aber sollte man mal irgendwo hängenbleiben und wirklich nicht mehr weiterkommen, dann hilft dieser Trick vielleicht doch. Drückt man nämlich gleichzeitig Z, die L-Taste, A und B, dann verliert man automatisch ein Leben! Somit kann man wenigstens weiterspielen!

Unendlich Continues
Dieser Trick funktioniert nur bei Versionen mit Save Game-Funktion (also nicht bei der Japan-Version). Wenn ihr euer letztes Leben verloren habt und Yoshi gerade davongetragen wird, dann drückt einfach mal den Reset-Knopf. Nun könnt ihr das Spiel direkt von der Seite aus starten, bei der ihr gestorben seid.

Neue Musik
Begib dich in das Challenge-Modus-Menü bei Yoshi's Story und warte ab. Nun läßt du die Musik achtmal spielen (wenn der lauteste Ton verklingt und wieder ertönt, dann ist der Song einmal durch). Nach acht Durchläufen hört die Musik auf und wird durch eine Melodie aus dem guten alten „Mario Paint" ersetzt.

1080° Snowboarding

Panda-Bär-Boarder
Du mußt den Time Attack-Contest und den Trick Attack-Modus gewinnen. Dann sollte auch kein einziger Highscore mehr auf EAD lauten. Wähle dann in der Skihütte Rob als Fahrer, drücke C rechts und A. Schon müßte Robs Bild durch den Panda Boarder ersetzt worden sein.

Pinguin Board
Du mußt im Trainings-Modus alle 24 Tricks machen und dann bei der Board-Auswahl auf das Tahoe 151 gehen. Dann drückst du C unten und A.

Back Flip/Vorwärts-Flip/Einfüßig Springen
Nur der Panda-Bär kann diesen Trick. Drücke einfach in der Luft die R-Taste und den Analogstick nach unten. Das gibt dann auch immerhin 100 Punkte. Den Vorwärts-Flip macht man genauso, nur daß man dabei den Stick nach oben drücken muß. Wenn man in der Luft R und den Analog-Stick nach unten drückt, dann macht er einen einfüßigen Trick.

Crystal Boarder
Dazu muß man erst einmal den Time Attack-Mode in der „Expert"-Stufe auf allen 6 Strecken als Sieger beenden. Dann wählt man bei den Charakteren Akira aus. Nun C links und A drücken, und auf dem folgenden Screen sollte das Bild von Akira automatisch durch das des „Crystal Boarders" ersetzt worden sein. Dieser Fahrer reflektiert auf seinem Körper alles um sich herum. Er sieht ziemlich heiß aus.

Metal Boarder
Wenn du nun auch mit dem „Crystal Boarder" den „Expert"-Modus gewinnst und dann auf Kensuke gehst, brauchst Du nur noch C oben und dann A drücken. Nun wird Kensukes Bild durch das des Metal Boarders ersetzt.

Kamera kontrollieren
Zu Beginn des Spieles siehst du einen Snowboarder fahren. Drücke C oben, und du kannst dann die Kamera mit dem Stick bewegen und mit dem Steuerkreuz zoomen.

Rampage World Tour (US)

Als V.E.R.N. spielen
Dazu mußt du im Level nur nach einer Laboreinrichtung suchen (Scum Lab) und dort den giftigen Müll fressen. Danach verwandelst du dich in V.E.R.N. und bleibst es bis zum Ende dieses Levels auch.

Spezial Moves
Duel – Zwei Spieler direkt gegenüberstellen und dann oft hintereinander A drücken.
Building Smash – Steige auf das Dach eines Hauses, drücke die Sprungtaste und halte unten.
Wild Scream – Zwei Spieler direkt gegenüberstellen, Kick drücken. Wenn der eine dann zurückschlägt, nochmals Kick drücken, dann schreit er laut.

Farbe ändern
Gehe zur Charakterauswahl. Dann wählst du George, Ralph oder Lizzy an. Halte dann den Stick oder das Steuerkreuz nach oben gedrückt, und du kannst unter mehreren verschiedenen Farben auswählen.

Snowboard Kids (D)

Während du den Startbildschirm siehst, auf dem „Start“ steht und alle Charaktere zu sehen sind, drückst du folgendes: Stick nach unten, oben, Steuerkreuz unten, oben, C unten, C oben, L, R, Z, Steuerkreuz links, C rechts, Stick oben, B, Kreuz rechts, C links und Start. Nun sollte ein Schrei ertönen, und du hast dann alle Kurse, alle Boards, Sinobin und kannst gleiche Spieler im Multiplayer-Modus anwählen.

Nagano Winter Olympics 98 (D)

Neue Medaillen-Sequenz
Zuerst holst du dir in jeder Disziplin eine Medaille. Dann gehst du zum „Awards“-Bildschirm und drückst oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A.

Ski-Sprung-Trick
Wenn du nach dem Absprung beim Skispringen oben gedrückt hast, um abzuheben, drückst du danach noch zehnmal A.

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

NINTENDO64 GAMES NINTENDO64

YOSHI'S STORY, KD 89,90 DM
FORSAKEN (05/98), KD 129,90 DM
NHL BREAKAWAY 98, DA 129,90 DM

GOEMON (05/98), DA 139,90 DM
FIGHTERS DESTINY, KD 139,90 DM
OLYMPIC HOCKEY*, DA 139,90 DM

SNOWBOARD KIDS, DA 89,90 DM
WCW vs. NWO, DA 139,90 DM
FRANKREICH 98, KD 139,90 DM

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell
Telefon: 08142/5964-0
Telefax: 08142/54654

NINTENDO64 GAMES NINTENDO64

ACCLAIM SPORTS SOCCER	DA	129,90
AEROFIGHTER ASSAULT*	DA	139,90
BOMBERMAN 64	KD	89,90
CHAMAELEON TWIST	KD	129,90
CRUISIN' USA	DA	89,90
DIDDY KONG RACING	KD	89,90
EXTREME G	KD	139,90
FIFA 98	KD	124,90
INT. SUPER STAR SOCCER	KD	139,90
MACE - THE DARK AGE	DA	129,90
MISSION IMPOSSIBLE*	DA	139,90
OLYMPIC HOCKEY 98	DA	139,90
RECKIN' BALLS*	KD	129,90
MAGIC ZONE PRO 98*	DA	139,90
NAGANO WINTER GAMES 98	DA	139,90
NBA PRO 98*	DA	139,90
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DA	139,90
SAN FRANCISCO RUSH	DA	119,00
SUPER MARIO 64	KD	95,90
TETRISPHERE	KD	89,90
WAVERACE	KD	89,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	DA	129,90

NINTENDO64 ZUBEHÖR NINTENDO64

ANTENNENKABEL	DA	55,90
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE	DA	299,90
RUMBLE PACK	DA	39,90
UNIVERSAL ADAPTER	E	29,90
V3 RACING WHEEL	DA	129,90

Wial
Versand Service GmbH

WIAL SHOP / Mr Games
Adelungstr. 22, DARMSTADT
Mo-Fr 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa 10³⁰ - 16⁰⁰

WIAL SHOP / Mr Games
Frankfurter Str. 147, NEU ISENBURG
Mo-Fr 10⁰⁰ - 12⁰⁰ und 15⁰⁰ - 19⁰⁰,
Sa 10³⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr. / Ecke Karlstr.
Mo-Fr 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰
Sa 9⁰⁰-12⁰⁰

WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2
-direkt am Schloß-
Mo-Fr 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa 10³⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP GERA
Kurt Keicher Str. 1, 07546 Gera
Mo-Fr 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰
Sa 9⁰⁰-12⁰⁰

WIAL - BESTELLHOTLINE: 08142-59640
Bestellzeiten: Mo. - Do. von 9 bis 18 Uhr, Fr. von 9 bis 17 Uhr und Sa. von 9 bis 13 Uhr

Abkürzungen: KD = Komplett in Deutsch, DA = Dt. Anleitung, E = Englisches Spiel, deutsches Handbuch, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar • Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten • Lieferung nur solange der Vorrat reicht • Versandkosten: Nachnahme zzgl. 9,90 DM, Vorkasse (Euroscheck) zzgl. 4,90 DM • Ausland: Vorkasse (Euroscheck) + 20 DM • Software ab 180 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert • Kostenloser Katalog gegen frankierten DIN A5-Rückumschlag

Nintendo®, Nintendo 64, N64 and the "N64"-Logo are registered trademarks of NINTENDO CO., LTD.

Die ersten sechs Seiten

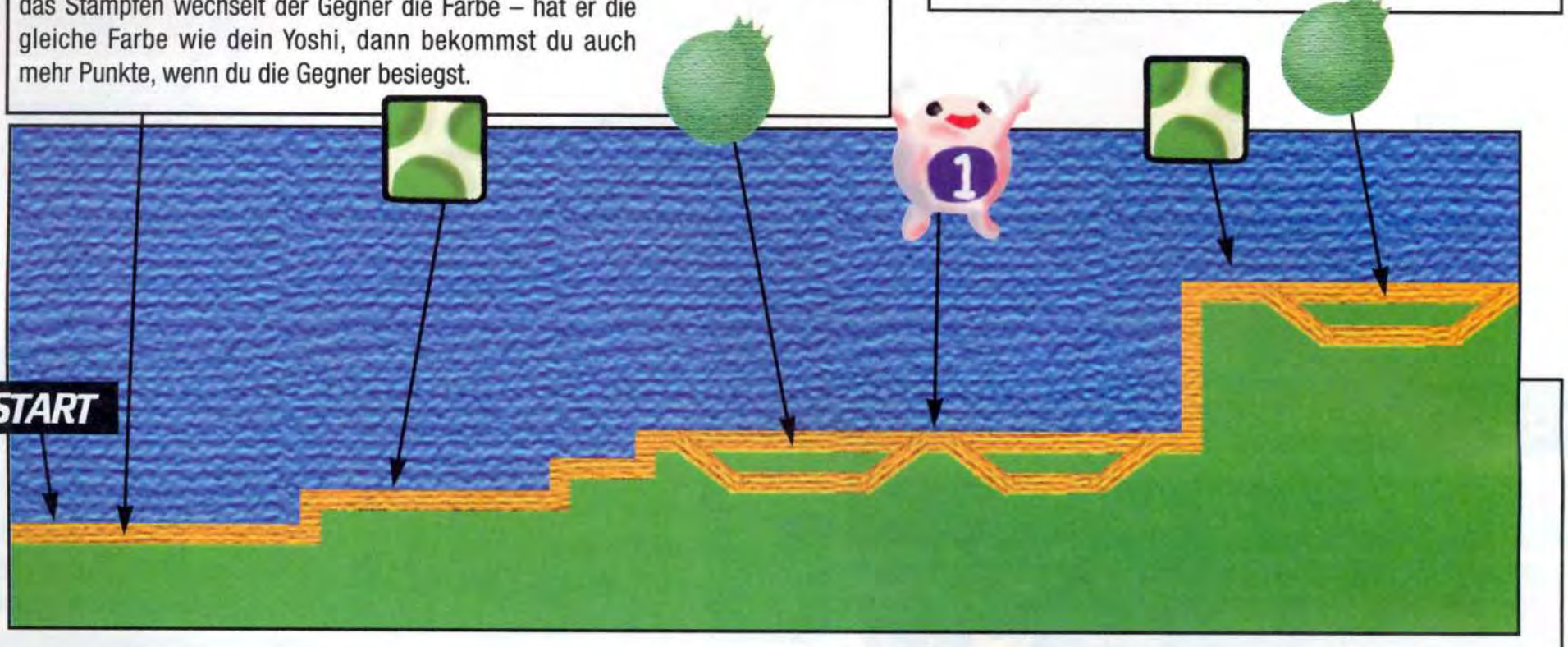
YOSHI'S STORY

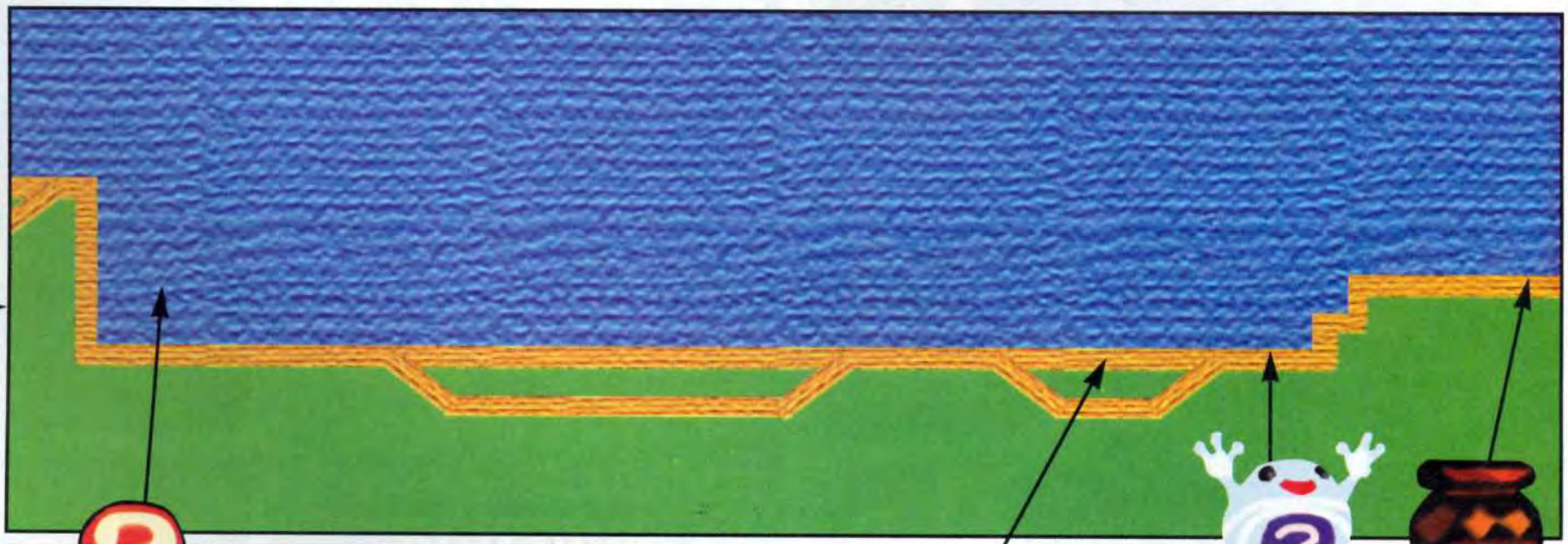
Auch wenn das Spiel oberflächlich betrachtet zunächst etwas einfach wirkt, in Yoshi's Story gibt es weitaus mehr als nur die schöne Grafik zu bestaunen. N-Zone bringt euch deshalb eine Komplettlösung mit allen Levels und deren Geheimnissen! In dieser Ausgabe führen wir euch durch das erste Kapitel mit seinen sechs Seiten. Die restlichen Geheimnisse dieses Spieles gibt es in den weiteren Ausgaben.

Seite 1-1: Schatzsuche

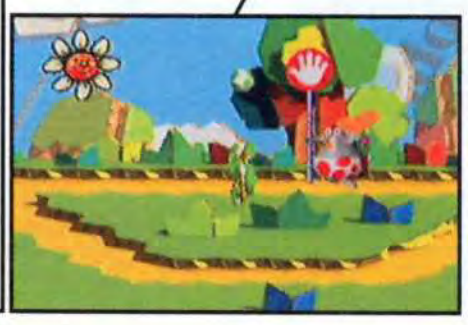
Gleich zu Beginn wirst du von einigen Gegnern angegriffen. Wenn du diesen auf den Kopf springst und sie dadurch erledigst, kannst du weitere Punkte erzielen. Noch mehr Punkte gibt es, wenn du zuerst vor dem Gegner aufstampfst. Dazu springst du in die Höhe und drückst in der Luft dann den Stick nach unten. Durch das Stampfen wechselt der Gegner die Farbe – hat er die gleiche Farbe wie dein Yoshi, dann bekommst du auch mehr Punkte, wenn du die Gegner besiegst.

Diese Melonen auf der Karte zeigen dir die Stellen, an denen sich die versteckten Melonen befinden. Um diese mit Yoshi finden zu können, benutzt du die R-Taste. Wenn Yohis „Yeh!" schreit, dann bist du an der richtigen Stelle. Nun stampfst du auf dem Boden auf, und die Melone erscheint. Auf diese Weise kannst du mit Yoshi auch Münzen und andere versteckte Dinge finden.



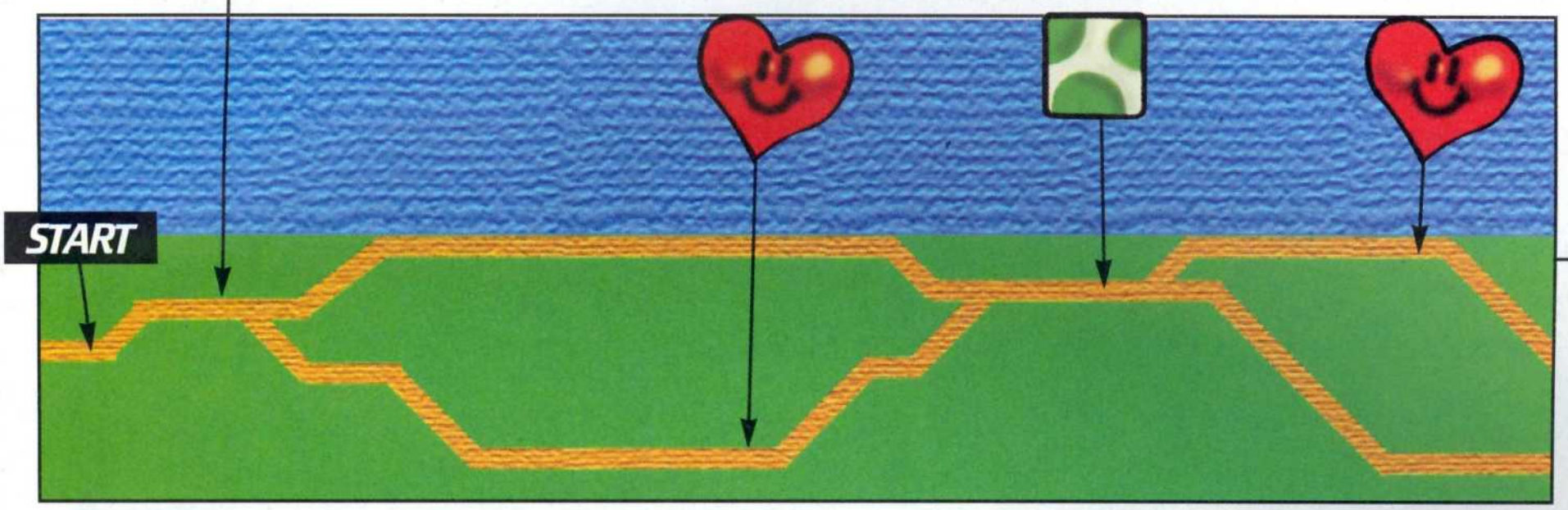


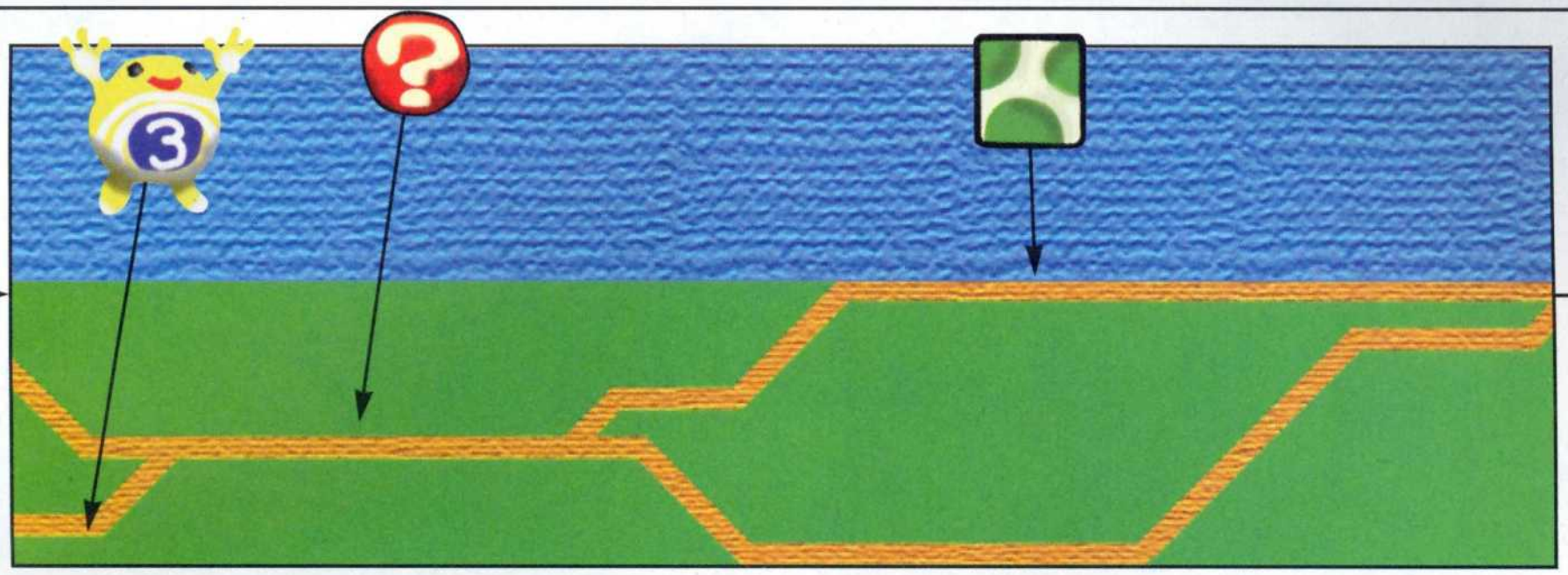
Bei diesem Fragezeichen findest du eine Startflagge. Du mußt dann bis zur Ziellinie weiter vorne rennen und kannst maximal sieben Melonen einsammeln. Um nach dem Fragezeichen leichter vorwärts kommen zu können, solltest du zuerst einmal die Gegend von allen Gegnern und Blasen befreien.

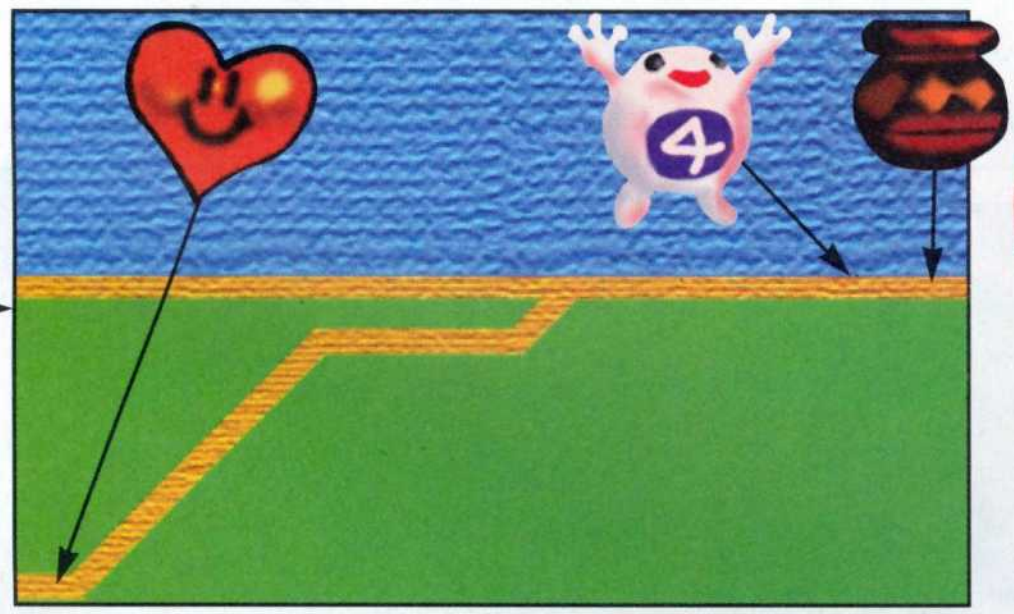


Um an diesem Elefanten vorbeizukommen, solltest du vor ihnen aufstampfen. Wenn sie bewegungslos sind, rennst du zurück und über den anderen Weg sicher an ihnen vorbei.

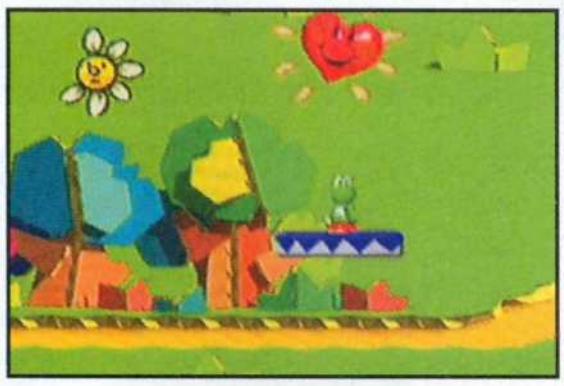
Hier findest du einen Hund, der an einen Pfosten angebunden ist. Springe auf den Pfosten und stampfe auf ihn, um so den Hund zu befreien. Nun solltest du ihm folgen, denn er wird dir die Stellen zeigen, an denen in diesem Level geheime Objekte versteckt sind. Mit der R-Taste „ortest" du wieder genau die Stelle, an der die Icons liegen, und indem du dann aufstampfst, kannst du die Objekte freilegen.







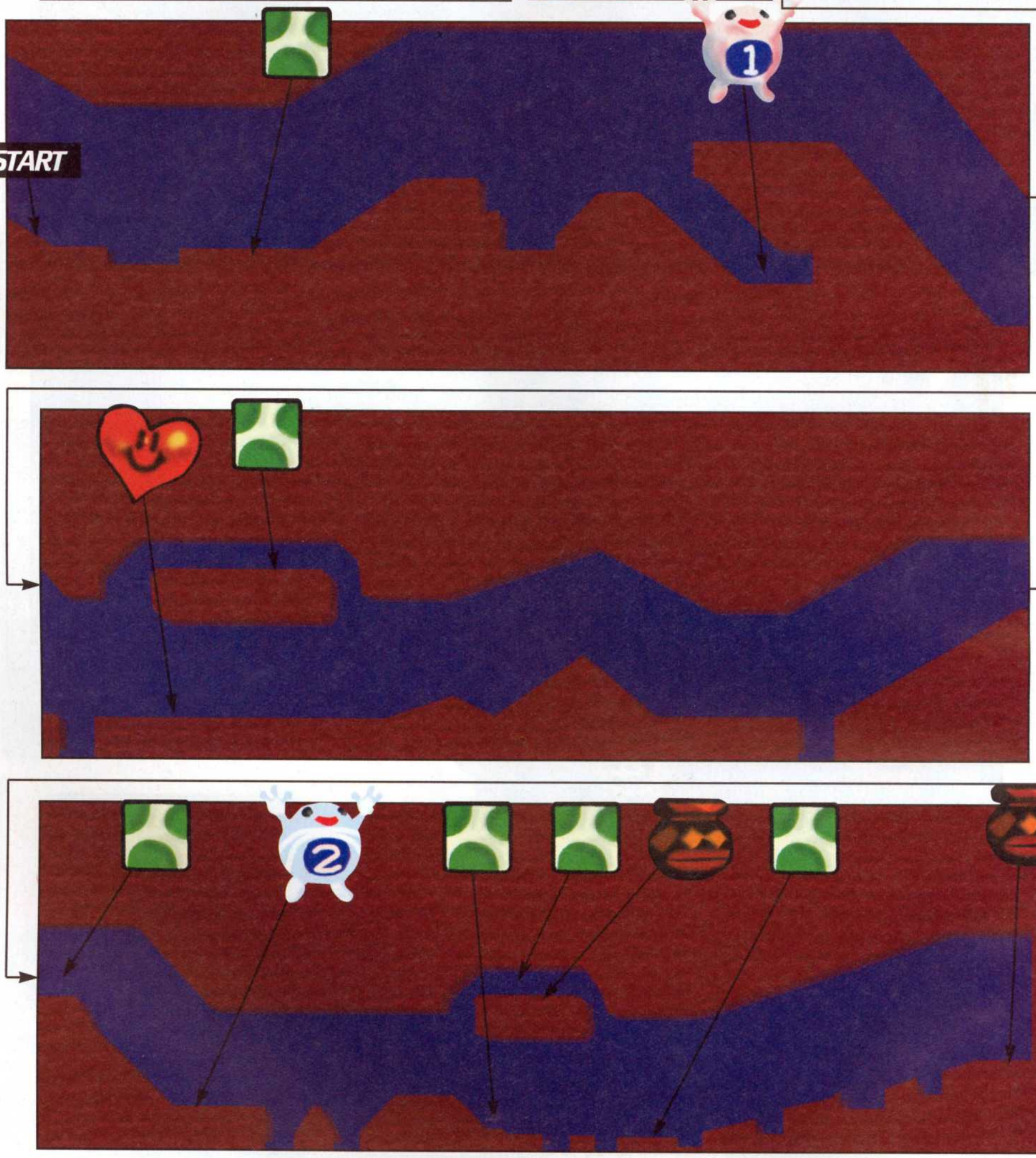
Um hier an das Herz zu kommen, drückst du wieder die R-Taste knapp unter dem großen blauen Block. Hast du die richtige Stelle gefunden, dann stampfst du auf. Nun sollte eine Plattform erscheinen, auf die du aufspringen kannst. Dann schmeißt du ein Ei gegen den blauen Block. Er zerbricht, und das dritte Herz wird freigelegt.



Seite 2-1: Knochenhöhle

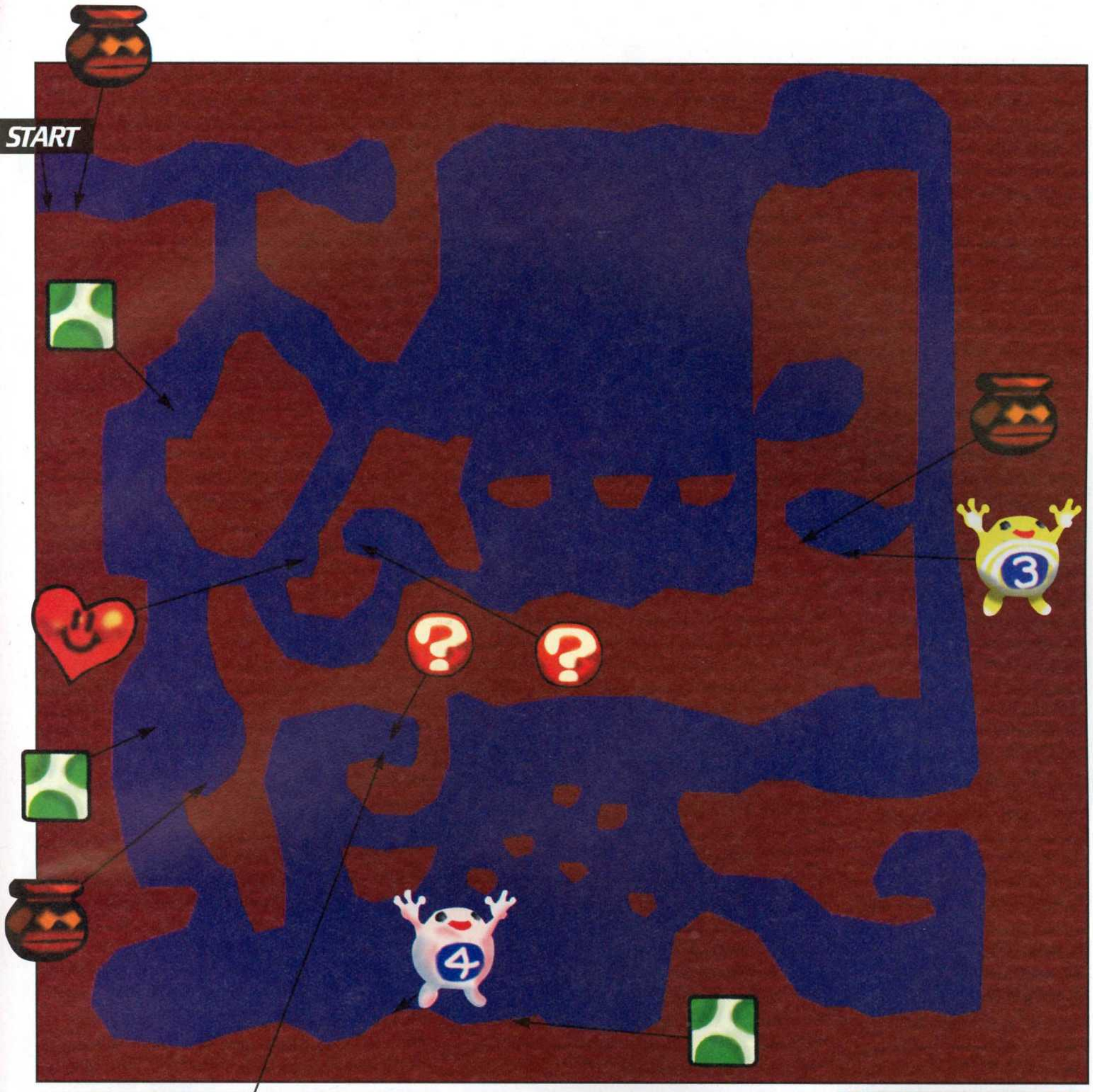
In diesem Level triffst du auf ein paar Dinosaurier-Skelette. Um diese Tiere zu erledigen, solltest du jede Menge Eier parat haben und diese gegen ihre Köpfe schmeißen. Sollten dir dann irgendwann die Eier ausgehen, dann kannst du aber auch auf den Köpfen der Dinos aufstampfen – das ist aber weitaus schwieriger.

Achte hier auf die weißen laufenden Tulpen. Sie sind recht klein und manchmal nur schwer zu sehen. Wenn du sie mit der Zunge aufnimmst, dann kannst du dir ein Extra-Ei erkämpfen, falls du keine mehr hast.



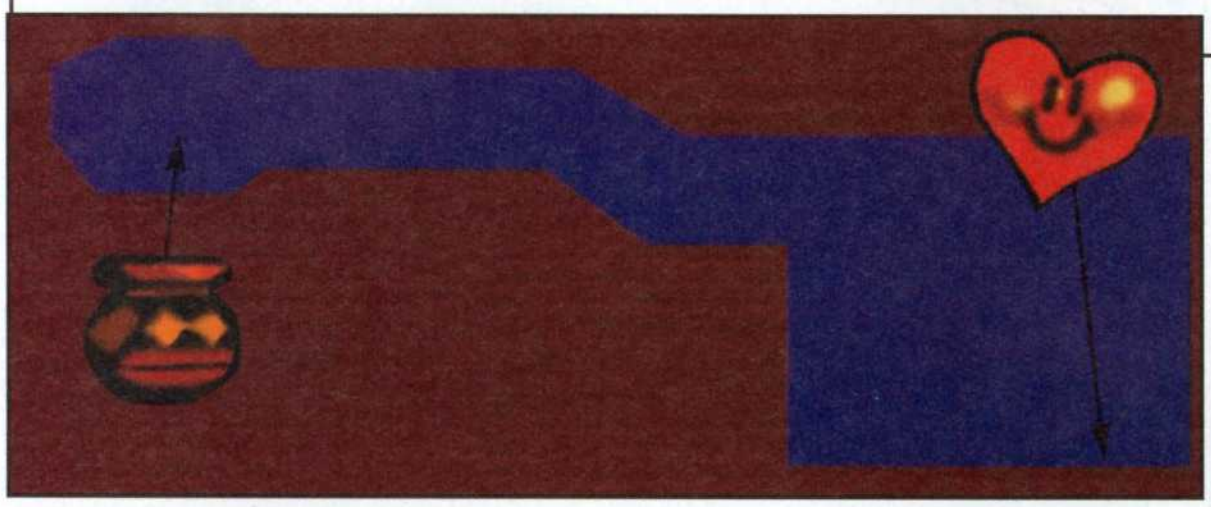
Sammle das erste Herz ein, indem du in der Nähe des bellenden Hundes aufstampfst. Vorher mußt du natürlich mit der R-Taste wieder die richtige Stelle finden.

Einen geheimen Abschnitt erreichst du, indem du den steineschmeißenden Gegner auf der Wolke beschießt. Wenn du ihn erwischst, dann fällt er von der Wolke, und du kannst hinaufspringen. Diese kannst du dann in den Abschnitt oberhalb lenken, in dem sich ein „Warp“ befindet.



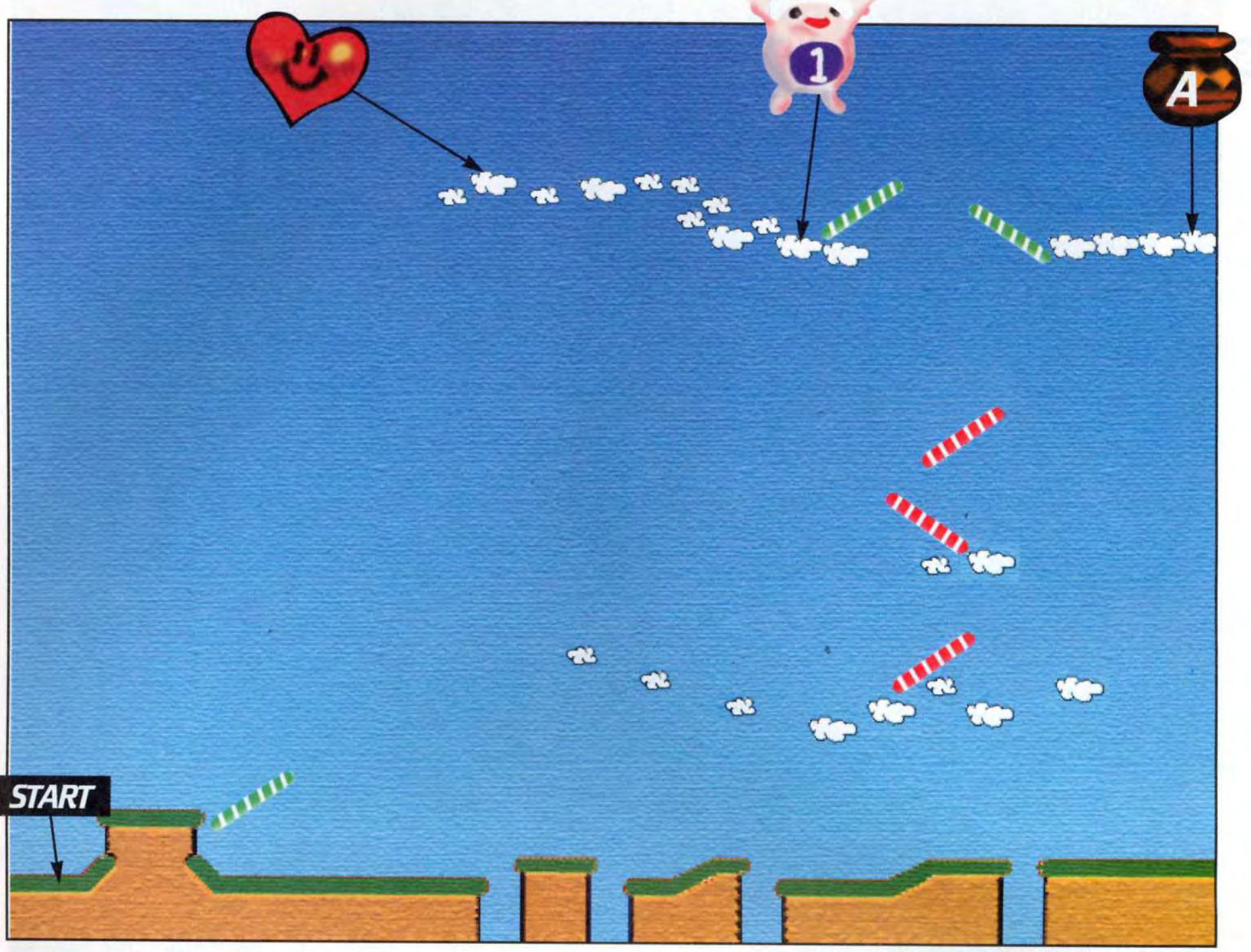
Im gesamten Spiel gibt es immer wieder schwarze und weiße Yoshis, die du aufsammeln kannst. Der erste befindet sich hier. Die Tulpe unten in dieser Höhle mußt du mit der Zunge erwischen, damit sie sich in ein Ei verwandelt. Ziehe den Joystick nach hinten, ziele in die Luft und lasse es dann losfliegen. Wenn du dich in der Nähe der Spalte mit dem Fragezeichen befindest, dann drückst du „B", um dich wieder in Yoshi zurückzuverwandeln. Renne nach rechts bis zur Plattform. Schieße nun auf das Fragezeichen, und ein großes schwarzweißes Ei fällt heraus. Nimm es mit und versuche, das Ende zu erreichen. So hast du dann die Möglichkeit, den extrastarken schwarzen Yoshi zu benutzen!

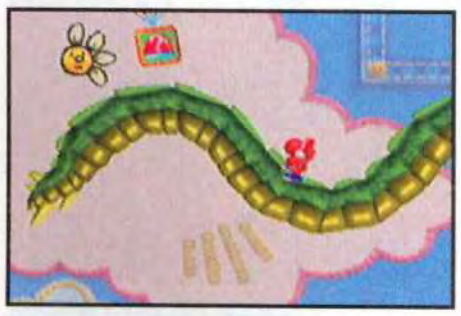
Das Herz im Level oben erhältst du, indem du das Fragezeichen rechts aktivierst. Dann mußt du nur losrennen und das Herz einsammeln, bevor die Zeit abgelaufen ist.



Um das dritte Herz auch noch zu erreichen, mußt du zum „Warp"-Topf links im oberen Level kommen. Stampfe beim großen Fragezeichen auf, um den Topf zu finden. Bevor du ihn benutzt, solltest du möglichst die volle Ladung an Eiern dabeihaben. Dann zerstörst du im nächsten Raum danach die Blöcke und erledigst die Dinos mit Eiern und durch Aufstampfen. Sobald dies alles erledigt ist, erscheint das Herz.

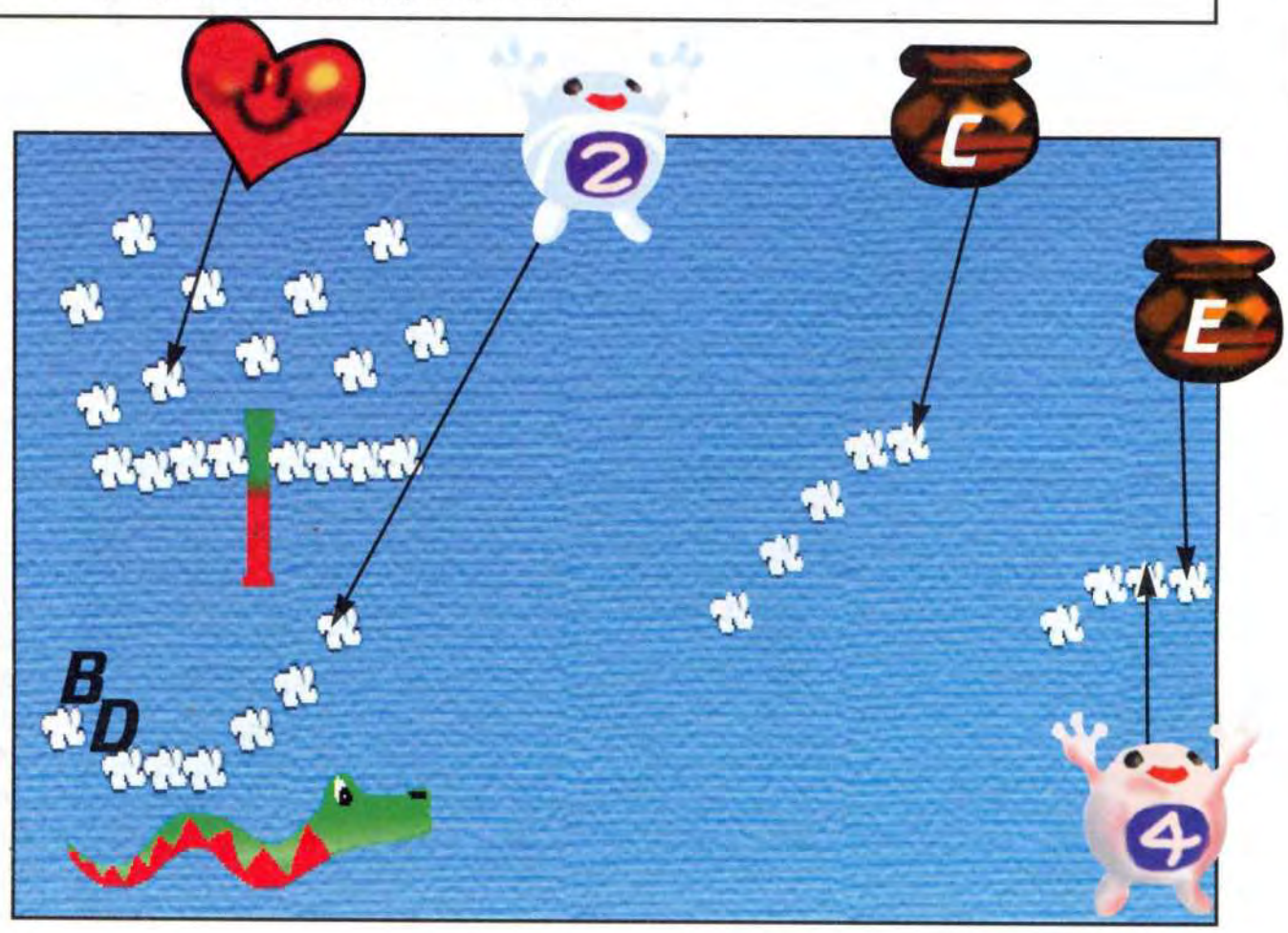
Seite 3-1: Himmelstour

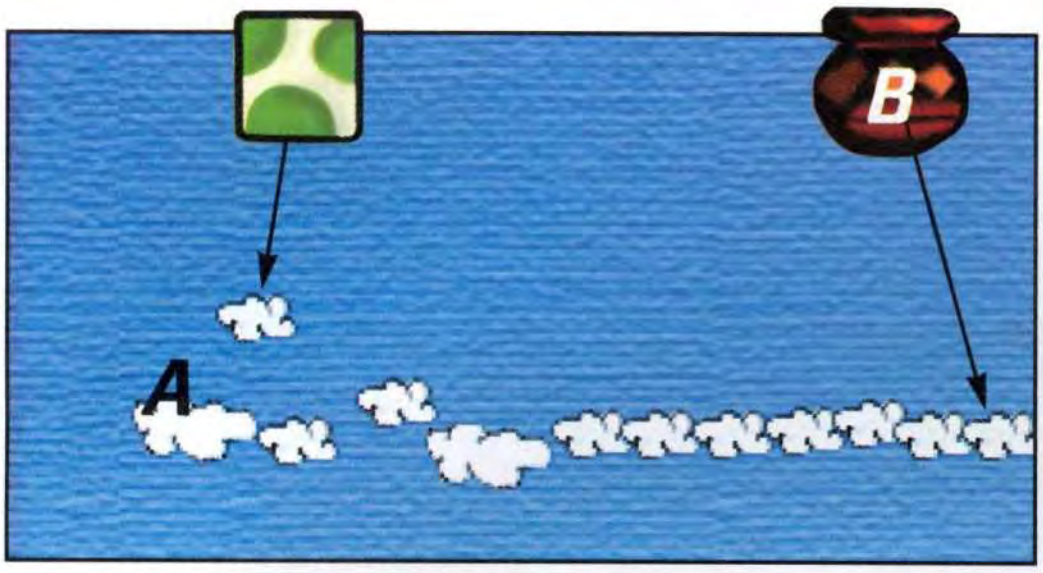




Die langen, schlangenartigen Kreaturen tauchen in zwei verschiedenen Farben auf. Die grüne Schlange bewegt sich diagonal nach oben und unten. Wenn du auf sie draufspringst, dann kannst du ihre Richtung ändern und sie nach oben in die Wolken steuern. Die rote Schlange bewegt sich etwas flacher, und du kannst ebenfalls auf sie springen, um ihre Richtung zu wechseln.

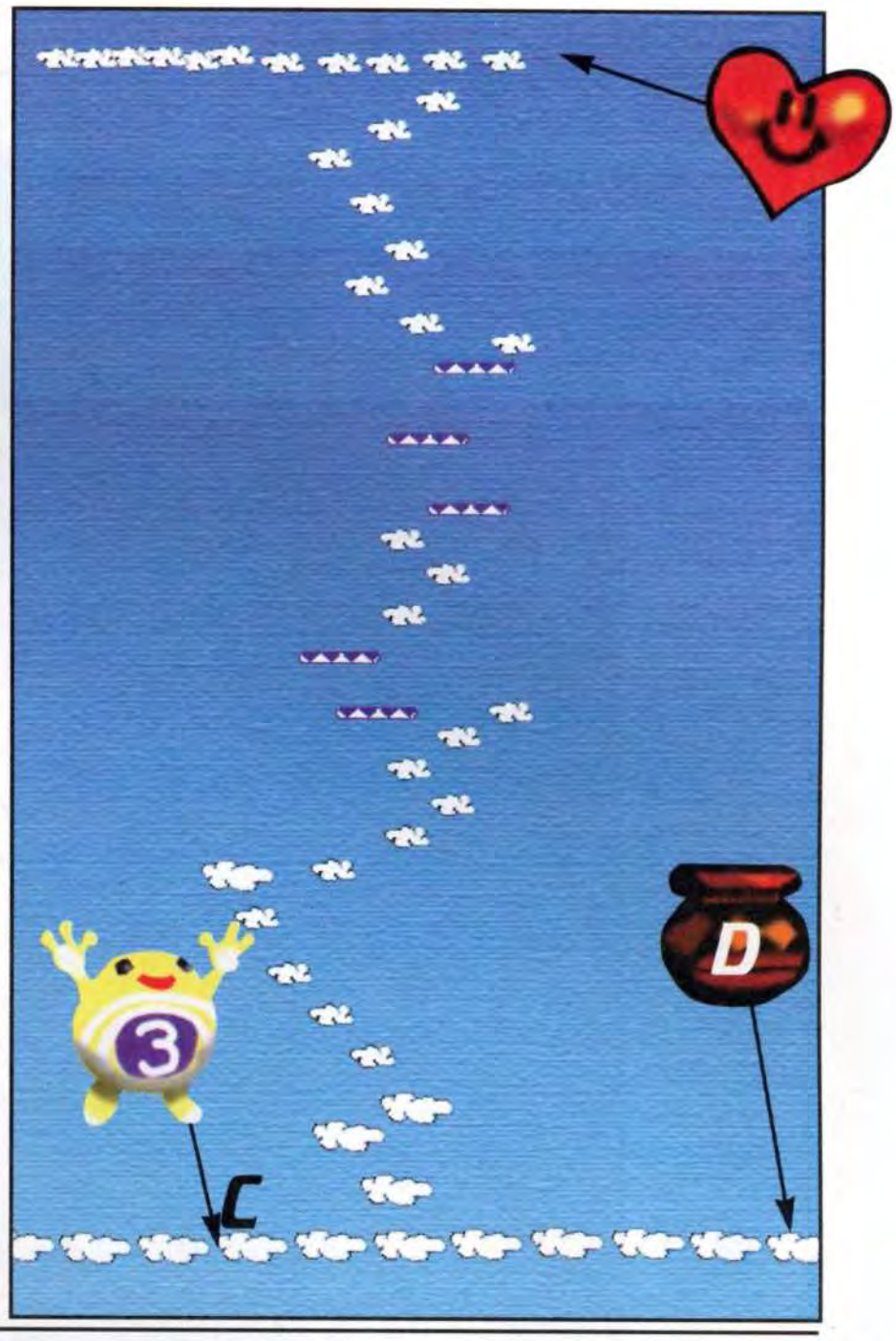
Um das dritte Herz einzusammeln, mußt du einen „Warp"-Topf freilegen. Dazu solltest du auf dem Rücken des Drachen reiten und ein paar Eier als Munition dabei haben. Auf deinem Weg über den Bildschirm wird schon bald ein Fragezeichen auftauchen. Schieße mit einem Ei darauf, und einige Wolken erscheinen. Springe auf diese Wolken und dann weiter nach oben bis zum „Warp"-Topf C. Dadurch kommst du zu einem neuen Screen, in dem weitere Fragezeichen auftauchen – halte also noch Eier bereit. Mit jedem Treffer auf ein Fragezeichen bekommst du mehr Zeit, um nach oben zum Herz zu kommen.





Wenn du dann den Bildschirm oberhalb erreicht hast, solltest du so viele Eier wie möglich aufsammeln und auf die angreifenden Bienen warten. Schieße sie alle mit den Eiern ab oder stampfe auf ihnen auf. So bekommst du eine ganze Menge Bonusmelonen dazu. In diesem Spielabschnitt kann man sich auch sehr gut mit Munition versorgen, bevor man weiterspielt!

Am Ende dieses Levels stehst du einem Endgegner in Form einer großen Wolke gegenüber. Um ihn zu besiegen, benutzt du einfach andauernd deine Zunge. So wird die Wolke immer kleiner, bis sie ganz weg ist.



HIT TIP
GOLDENEYE
DM 139,-

CYBER GAMES

HIT TIP
YOSHI'S STORY
DM 89,-

SOFTWARE

AERO FIGHTER ASSAULT	DM 139,-
BOMBERMAN	DM 89,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	DM 129,-
CRUIS'N USA	DM 89,-
CRUIS'N WORLD	DM 89,-
DIDDY KONG RACING	DM 89,-
DUAL HEROES	DM 139,-
FIFA '98	DM 129,-
FIGHTER'S DESTINY	**DM 139,-**
FRANKREICH '98 -DIE FUSSBALL-WM	DM 129,-
GOEMON-MYSTICAL NINJA	DM 139,-
JOHN MADDEN 64	DM 139,-
LYLAT WARS	DM 89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS '98	**DM 139,-**
NBA COURTSIDE	DM 89,-
NBA PRO '98	DM 139,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DM 119,-
NHL BREAKAWAY '98	DM 129,-
OLYMPIC HOCKEY '98	DM **89,-**
SNOWBOARD KIDS	**DM** 89,-
TETRISPHERE	DM 129,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	DM **139,-**
WCW VS. NWO	**DM** 89,-
YOSHI'S STORY	DM 24,-
YOSHI'S STORY SPIELBERATER	DM

HARDWARE

N 64 GRUNDGERÄT	**DM 299,-**
N 64 CONTROLLER IN DEN FARBEN BLAU ,GELB ,GRÜN, ROT, SCHWARZ	DM 59,-
N64 RUMBLE PACK (OHNE BATTERIE ZU BENUTZEN)	**DM 39,-**
N64 RUMBLE PACK INCL. MEMORY CARD (OHNE BATTERIE ZU BENUTZEN)	**DM 39,-**
RF SET (ANTENNENKABEL)	DM 49,-
N64CONTROLLER PACK	DM 39,-

HARDWARE FREMDHERSTELLER

ANTENNENKABEL	DM 29,-
GAMEBUSTER	DM 109,-
MAD CATZ LENKRAD INCL. RUMBLE PACK	**DM 159,-**
RGB SCARTKABEL	DM 15,-
S-VHS SCARTKABEL	DM 69,-
CONTROLLER VERLÄNGERUNG	DM 15,-
MEMORYCARD 256K	DM 25,-
MEMORY CARD 4X (1MEG)	DM 49,-

VERSANDKOSTENFREI*

MO. -FR. 09.00 -19.00 UHR

BESTELLUNG 0491-92806-31

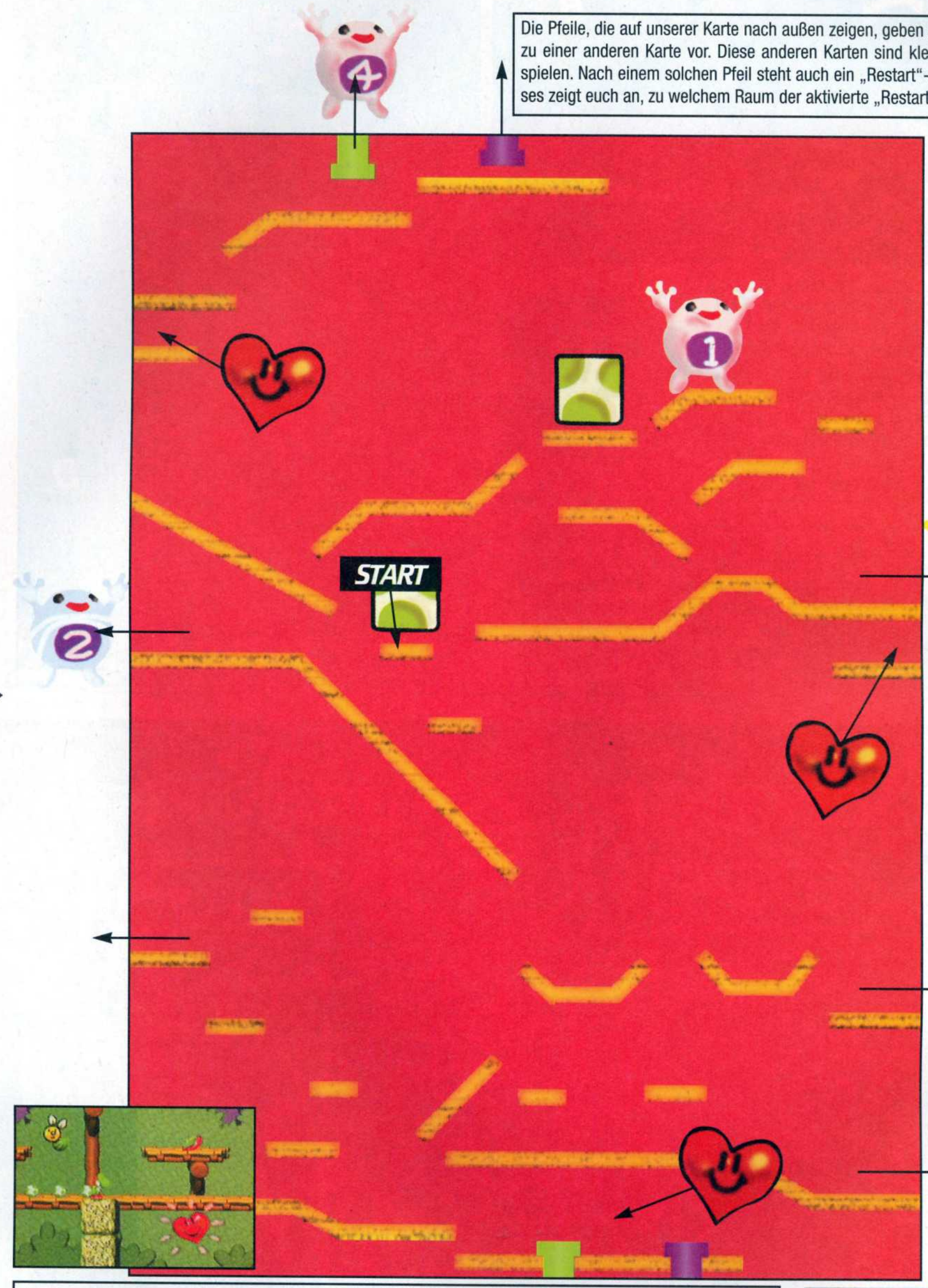
CYBER GAMES GESELLSCHAFT FÜR
TELEFON :0491 - 92806-31 FAX : 0491 -92806-18

COMPUTER UND VIDEOSPIELE mbH
FRIESENSTR. 62 - 26789 LEER

*DRUCKFEHLER UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. VERWENDETE LOGOS UND NAMEN SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN IHRER HERSTELLER. WIR LIEFERN AB EINEM BESTELLWERT VON DM 50,--.VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG BEI LASTSCHRIFTEINZUG (BEI BESTELLUNG BITTE KONTONUMMER ANGEBEN).BEI NICHT ANGENOMMENEN SENDUNGEN BERECHNEN WIR EINE PAUSCHALE BEARBEITUNGSGEBÜHR VON DM 20,-.VERSANDKOSTEN BEI BARNACHNAMELIEFERUNG BETRAGEN DM 9,20.ANGABEN OHNE GEWÄHR.

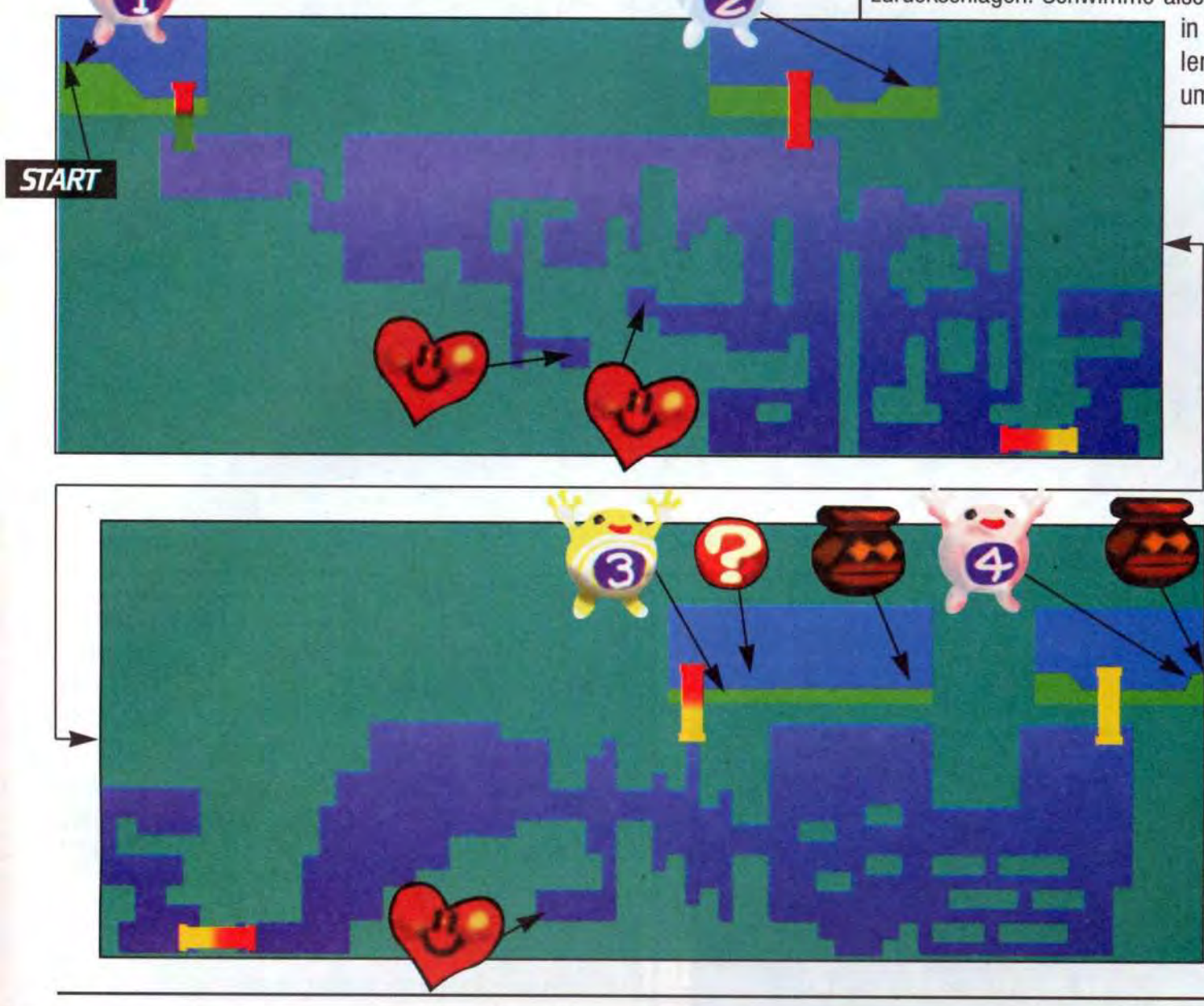
Seite 4-1: Baumhaus

Die Pfeile, die auf unserer Karte nach außen zeigen, geben euch einen Weg zu einer anderen Karte vor. Diese anderen Karten sind klein und leicht zu spielen. Nach einem solchen Pfeil steht auch ein „Restart"-Männchen. Dieses zeigt euch an, zu welchem Raum der aktivierte „Restart" gehört.



Um an das Herz ganz unten zu gelangen, brauchst du ein paar Eier, mit denen du die Blöcke in dessen Nähe zerschießt. Lasse dich dann in die Röhre hinabfallen und drücke die Sprungtaste und nach rechts, sobald du im nächsten Raum erscheinst. So kommst du auf das Dach der Hütte. Laufe hier hinüber und bis zu der Röhre nach oben, die sich auf der anderen Seite befindet. Durch sie kommst du zum Herz. Solltet du aber fallen, dann laufe langsam durch die Hütte, an den Bienen vorbei und über die Plattformen nach oben auf die andere Seite. Die anderen beiden Herzen bekommst du, indem du die Tulpen mit der Zunge aufnimmst und dich nach oben zum Herz feuerst.

Seite 5-1: Quallensee



Dieser Level spielt die meiste Zeit unter Wasser, und eine ganze Menge böser Fische greifen dich an. Leider kannst du aber nicht zurückschlagen. Schwimme also vorsichtig und genau. Bleibe immer in Bewegung und versuche, mit schnellen Drehbewegungen auszuweichen, um so die Fische zu überraschen.

Die ersten beiden Herzen sind relativ einfach einzusammeln. Außer den paar feindlichen Kreaturen gibt es keine besonders schwierigen Hindernisse zu überwinden.

Der letzte Raum rechts beinhaltet ein Rennen. Aktiviere zunächst das Fragezeichen, und eine Startflagge erscheint. Nun mußt du in der Luft so weit wie möglich nach rechts gelangen, ohne dabei den Boden zu berühren. Dies schafft man ganz gut, indem man zuerst auf den Block vor dem Start springt und sich dann in die Luft begibt. Hältst du den Sprungknopf gedrückt, so kann Yoshi sogar noch ein klein wenig höher in die Luft gelangen. Drücke dann den Stick weiter nach vorne und springe von den fliegenden Schweinen ab, wenn sie rosa aufleuchten. Wenn du das Ende erreicht hast, dann bringst du es auf bis zu sieben Melonen.

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

Blastcorps dt.	99,90
Bomberman dt.	89,90
Clayfighter.. dt.	129,90
Cruis`n USA dt.	89,90
Diddy K. Racing dt.	89,90
Extreme G dt.	119,90
F1 Polepos. dt.	119,90
FIFA 98 dt.	129,90
Fighters Dest. dt.	139,90
Forsaken dt.	129,90
ab 18 Jahre erhältlich !!	
Goemon dt.	139,90
Hexen Pal	129,90
Holy M. Century	vorb.
Lamborghini dt.	129,90
Lylat Wars dt.	89,90
Mace D. Age PAL	139,90
Mario 64 dt.	89,90
Mario Kart 64 dt.	89,90

Frankreich 98: Die WM von EA dt. 129,90
Acclaim Sports Soccer dt. 129,90
ISS 98 von Konami dt. 139,90

TOPHITS DES MONATS

Goemon
das erste Adventure für N64
dt. Anleitung
139,90

Forsaken
dt. Version
ab Ende Mai lieferbar,
jetzt vorbestellen
129,90

Neuheiten im Mai

Bust A Move 2 dt.	119,90
Virtua Chess dt.	119,90
Ramp. W. Tour dt.	129,90
NBA Courtside dt.	89,90

Unsere Sonderaktion im Mai
vom 1.bis zum 31. Mai 98
legen wir die aktuelle
64 POWER 5/98
jeder Bestellung GRATIS bei !

MRC dt.	129,90
Misch. Makers dt.	89,90
Nagano W.Oly. dt.	144,90
NFL Quarterb.dt.	139,90
NHLBreaka.98 dt.	129,90
NBA Pro 98 dt.	139,90
SF Rush dt.	139,90
Snowbo Kids dt.	89,90
Tetrisphere dt.	89,90
Top Gear Rally dt.	139,90
Turok e.Pal	139,90
WCW vs. NWO dt.	139,90
Yoshi Story dt.	89,90

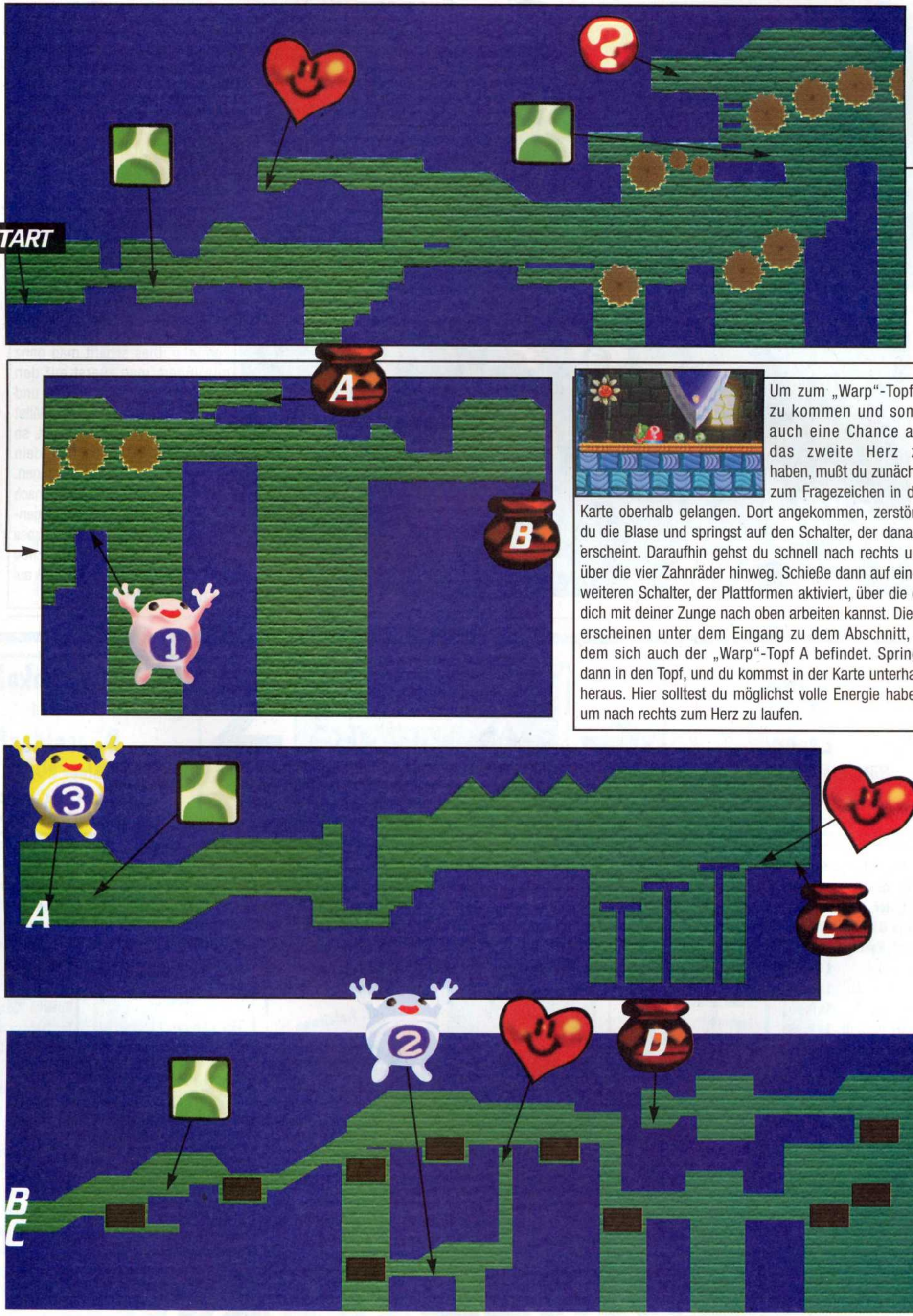
Zubehör N64

Nintendo 64 dt.	299.-
Pad (ver. Farben)	59,90
Gamebuster	109,90
Lenkrad+Pedale	149,90

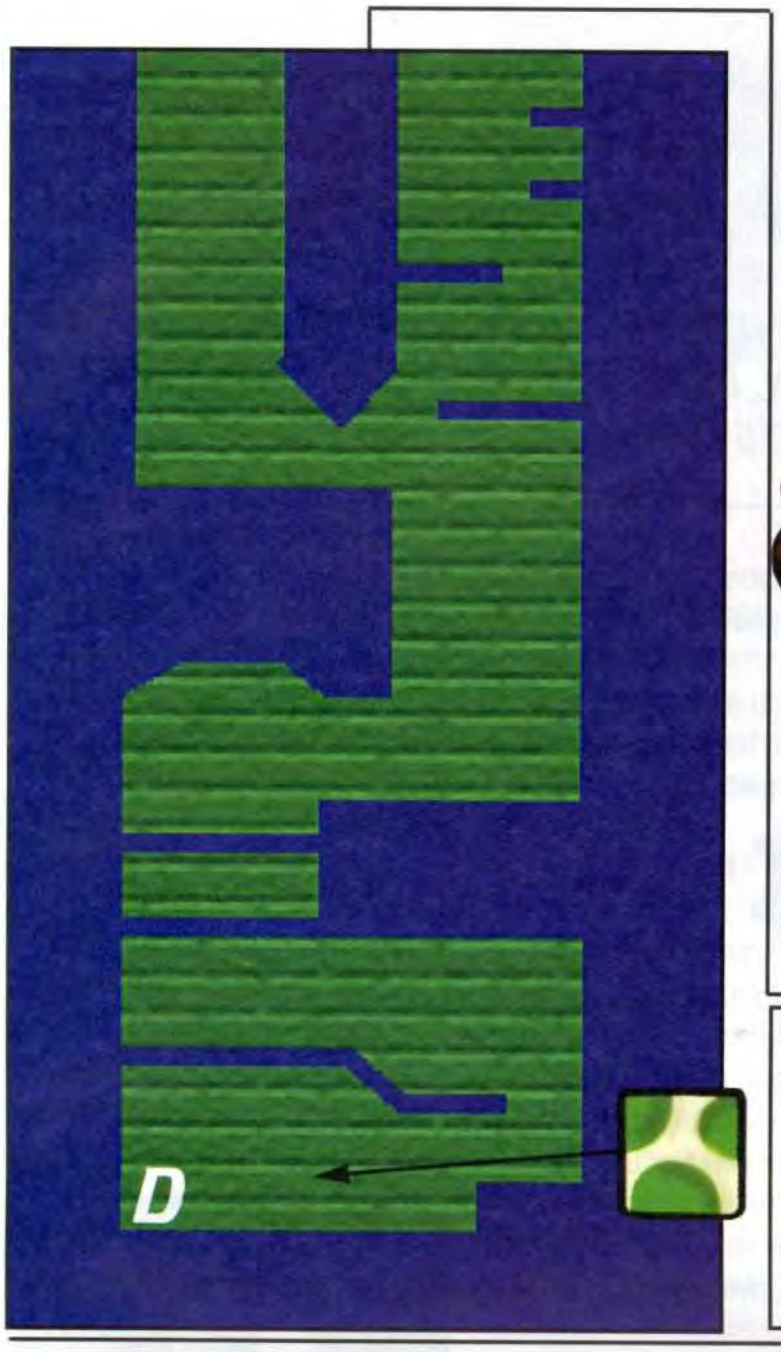
Telefonische Bestellannahme **0201 / 777235**
Bestellzeiten:
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00

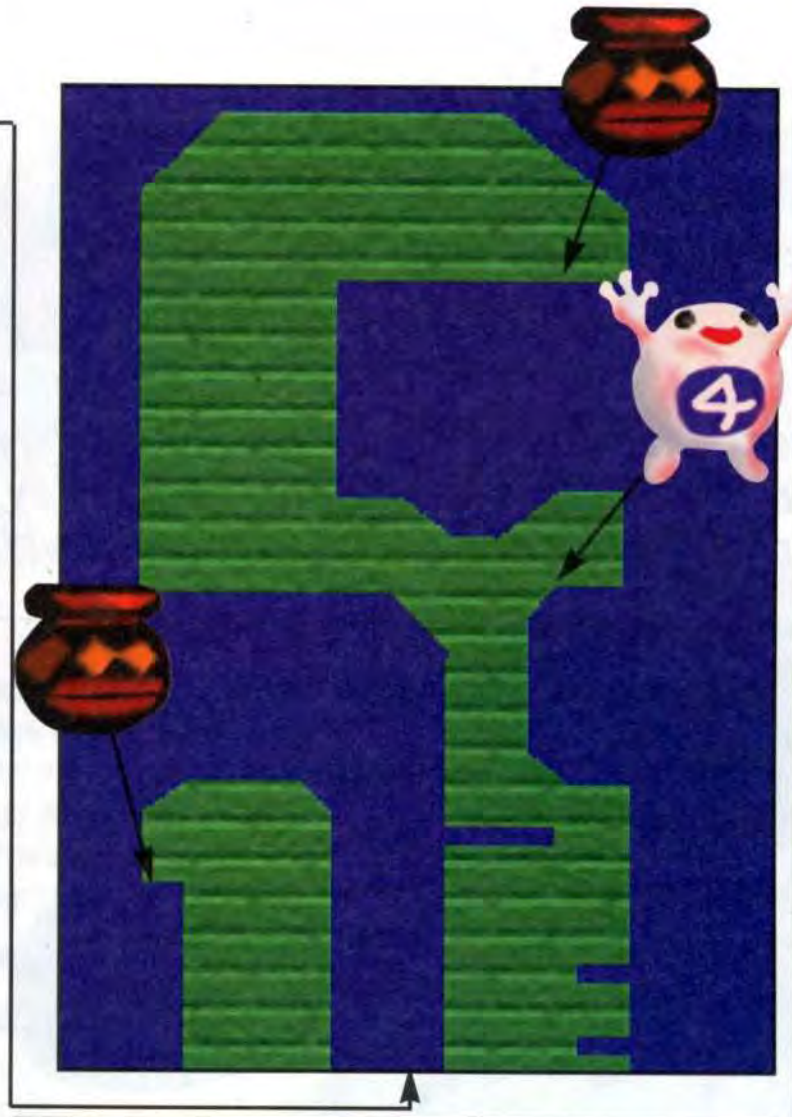
Bestellungen auch unter Fax 0201 / 777236 - Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

Seit 6-1: Tüftelschloß



Um zum „Warp"-Topf A zu kommen und somit auch eine Chance auf das zweite Herz zu haben, mußt du zunächst zum Fragezeichen in der Karte oberhalb gelangen. Dort angekommen, zerstörst du die Blase und springst auf den Schalter, der danach erscheint. Daraufhin gehst du schnell nach rechts und über die vier Zahnräder hinweg. Schieße dann auf einen weiteren Schalter, der Plattformen aktiviert, über die du dich mit deiner Zunge nach oben arbeiten kannst. Diese erscheinen unter dem Eingang zu dem Abschnitt, in dem sich auch der „Warp"-Topf A befindet. Springe dann in den Topf, und du kommst in der Karte unterhalb heraus. Hier solltest du möglichst volle Energie haben, um nach rechts zum Herz zu laufen.





Der „Warp"-Topf ganz oben auf dieser Karte bringt dich zum Start dieses Levels. Wenn du in diesem Level irgendwohin gelangen willst, dann denke daran, daß du beim „Restart"-Männchen „warpen" kannst, indem du ihm auf den Kopf springst und dann oben drückst.
Der zweite „Warp"-Topf dieser Karte bringt dich in einen Bonuslevel. In diesem Level mußt du einige Hindernisse überwinden und so in einer knapp bemessenen Zeit die sieben Melonen einsammeln. Es kann durchaus sein, daß du hier auch ein Leben verlierst – also trainiere zunächst am besten den Umgang mit den Hindernissen!

Sobald du 30 Früchte gesammelt hast, kommst du zu Bowser. Um ihn zu besiegen, kannst du entweder Eier auf seinen Kopf werfen oder sie oben an die Decke schleudern, damit die Spieße von dort auf ihn herabfallen. Sammle auch die Bomben ein, die zu dir herunterfallen. Wirf sie aber schnell wieder auf Bowser, bevor sie dir in der Hand explodieren. Wenn du Bowser sechsmal triffst, hast du ihn besiegt.

GAMERS POINT

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

..... Section NINTENDO 64

E3 - Video 4,85

Level 1... ... Level 2 -.... Section 64

.. Hardware .-*/- Zubehör

Konsole	299,00
Gamebuster	109,85
Memory Card 1MEG DATEL PLUS	49,85
Memory Card 4Meg	69,85
Memory Card 5Meg	79,85
Memory Card Original	34,85
Memory Card WL	29,85
Rumble Pack Original	34,85
Rumble Pack Shaker inkl. Mem	44,85
Rumble Pak P383 Tremor	24,85
UNSIVERSAL N64 Converter	39,85
Joypad Farbig Original	54,85
Joypad P307 FARBIG	44,85
Joypad SV300 Super Pad 64 plus	54,85
Joypad SV303 Super Pad 64	49,85
Joypad SV304 Máko Pad 64	59,85
Joypad SV362 3D Shark Pad Pro	69,85
Joypad Verlängerung EE	19,85
Joystick SV366 F. Force Pro 64	139,85
Kabel RF-Modulator	44,85
RF-Unit WL	34,85
RGB-Scart BLAZE	39,85
MadCatz St. Wheel incl. Rumble	139,85
Lenkrad V3 SV380	139,85

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 -20518-33/44

..Software I - ...

Blast Corps	109,85
Bomberman 64	89,85
Chameleon Twist	129,85
Clayfighter 63 1/3	139,85
Cruisn USA	89,85
Dark Rift	134,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation	129,85
GASP	139,85
Hexen 64	129,85
International Super Star Soccer	139,85
Lamborghini 64	139,85
Lylat Wars & Rumble Pack	129,85
Mace:The Dark Age	139,85
Madden 64	129,85
Multi Racing Championship	119,85
Nagano Olympic Winter Games	139,85

.... Software II -.

NBA Hang Time	129,85
NFL Quaterback Club 98	124,85
Pilotwings 64	109,85
San Francisco Rush	139,85
Star Wars-Shadows of the Emp.	129,85
Super Mario 64	89,85
Super Mario Kart 64	89,85
Superman: The Animated Series	*
Tetrisphere	89,85
Top Gear Rally	139,85
Turok - Dinosaur Hunter	149,85
Ultra Soccer 64	*
Virtua No Ken (Art of Fighting T.)	179,85
Wave Racer 64	89,85
Wayne Gretzky's Hockey '98	179,85
Wayne Gretzky's Hockey	129,85
WCW vs. NWO: World Tour	179,85
Wetrix	*
Wild Choppers	169,85
Yoshis Story 64	189,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei - Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Tropf, Oliver >>>>>

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-93357-10/11

Hilfreiche Tips

TETRISPHERE

Der 8 Bit-Klassiker kommt auch im 64 Bit-Zeitalter nicht aus der Mode. Die zeitgemäße Neuauflage fasziniert mit noch kniffligerem Gameplay, hübscher 3D-Optik und packendem Techno-Sound. Wir haben Tips für die schwierigen Levels parat.

Tetrisphere ist ein echter Denkspiel-Knüller, dessen erste Levels noch ganz einfach zu lösen sind. Wir zeigen euch deshalb nur den Weg durch die schwierigeren Levels, so daß ihr die einzelnen Aufgaben so schnell wie möglich lösen könnt.

Level 20

1. Schiebe jeden der drei grünen Balken um eins nach oben.
2. Lasse einen Block auf eines der beiden freien Quadrate fallen.

Level 21

1. Schiebe den gelben Block oben links eins nach oben.
2. Lasse einen Block auf ihn drauffallen.

Level 22

1. Schiebe das lila L-Stück ganz links um eins nach rechts.
2. Schiebe den obersten gelben Balken um eins nach unten.
3. Lasse auf das lila L-Stück ganz links einen Block fallen.

Level 23

1. Von den roten T-Stücken unten schiebst du das rechte eins hoch und dann das linke ebenfalls eins hoch.

Level 24

1. Schiebe das Z ganz unten links zwei nach links.

Level 25

1. Hier befinden sich drei Reihen blaue Blöcke. Gehe auf die rechte Seite der unteren Reihe und wähle den zweiten Block von oben an. Bewege diesen eins nach rechts und dann ein Quadrat nach unten.
2. Lasse einen Block auf dieses Quadrat fallen.

Level 26

1. Schiebe den oberen gelben Balken eins nach unten.
2. Schiebe den oberen grünen Balken eins nach links.
3. Schiebe dann einen weiteren grünen Balken eins nach rechts.
4. Nun läßt du einen Block auf den vorher verschobenen gelben Balken fallen.

Level 27

1. Du kannst rechts ein rotes T sehen. Bewege dieses eins nach oben.
2. Schiebe den oberen gelben Balken eins nach rechts.
3. Schiebe einen weiteren gelben Balken eins nach rechts.
4. Schiebe den tiefsten gelben Balken zwei nach links.

Level 28

1. Packe die beiden blauen Quadrate an ihrer oberen Ecke und bewege jedes eins nach unten.
2. Schiebe das Z oben rechts eins nach oben.
3. Schiebe dann das tiefste blaue Quadrat oben links eins nach oben.

Level 29

1. Schiebe den blauen Block ganz links um zwei nach rechts.
2. Schiebe den gelben Balken ganz rechts um drei nach links.
3. Schiebe den blauen Block ganz rechts eins nach unten, halte den Knopf gedrückt und bewege den Quader, sobald du kannst, nach oben.

Level 30

1. Schiebe den zweiten Balken von unten eins nach links.
2. Schiebe den fünften Balken von unten eins nach links.
3. Schiebe den sechsten Balken von unten eins nach rechts.
4. Schiebe den dritten Balken von unten eins nach rechts.

Level 31

1. Schiebe das untere blaue Z ganz links um zwei nach links.
2. Schiebe das lila L ganz rechts um eins nach unten.
3. Lasse es auf das L fallen.

Level 32

1. Du kannst gerade noch die rechte Ecke des roten T ganz oben sehen. Packe es und bewege es zwei nach unten.

Level 33

1. Packe das blaue Quadrat ganz rechts und bewege es eins nach oben. Halte es fest und bewege es dann, sobald du kannst, eins nach unten.

Level 34

1. Schiebe das L ganz links zwei nach rechts.
2. Lasse auf das mittlere L einen Block fallen.

Level 35

1. Packe den gelben Balken links und bewege ihn eins nach unten.
2. Lasse auf diesen gelben Balken einen Block fallen.
3. Und dann noch einen auf das Z ganz links.

Level 36

1. Schiebe das tiefste blaue Quadrat, welches du sehen kannst, zwei nach links.

2. Lasse auf das oberste T einen Block fallen.
3. Schiebe das untere blaue Quadrat rechts um zwei nach oben.

Level 37

1. Schiebe das rote T ganz oben um eins nach links.
2. Schiebe das rote T darunter um zwei nach rechts.

Level 38

1. Lasse auf das blaue Quadrat ganz unten einen Block fallen.
2. Schiebe den untersten grünen Balken um eins nach links.
3. Nun läßt du einen Block auf den grünen Balken fallen.

Level 39

1. Packe den obersten grünen Balken rechts und bewege ihn drei nach links.
2. Lasse auf den grünen Balken ganz links einen Block fallen.

Level 40

1. Packe den untersten blauen Quader und bewege ihn um acht nach oben.
2. Lasse auf diesen Quader einen Block fallen.

Level 41

1. Schiebe das lila L ganz rechts um eins nach unten.
2. Nun schiebst du das L unter dem von eben um eins nach oben.

Level 42

1. Schiebe die beiden obersten Z-Stücke jeweils um zwei nach oben.

2. Lasse auf das Z, das du nicht bewegt hast, einen Block fallen.

Level 43

1. Schiebe die beiden oberen gelben Balken beide um zwei nach unten.
2. Schiebe den grünen Balken unter dem gelben um eins nach rechts.
3. Lasse einen Block auf das linke T fallen.

Level 44

1. Schiebe das rote T oben um eins nach links.
2. Schiebe das rote T unter dem von eben um zwei nach rechts.

Level 45

1. Schiebe das Z ganz links um zwei nach unten.

Level 46

1. Schiebe das hellblaue Power-Quadrat nach oben und aus dem Spielbereich heraus.
2. Schiebe das lila L rechts davon um eins nach links.
3. Nun schiebst du das Power-Quadrat auf den Platz, auf dem das L vorher war.
4. Nun bewegst du das L, das du bereits bewegt hast, um eins nach links, um die Blöcke abzusetzen.
5. Schiebe die L-Stücke zusammen und lasse einen Block darauffallen.

Level 47

1. Schiebe das L ganz links um eins nach rechts.
2. Schiebe das L ganz rechts zu dem links.
3. Lasse auf das eben bewegte L einen Block fallen.

Level 48

1. Schiebe das L ganz oben eins nach unten.
2. Schiebe das L unter dem von eben zwei nach unten.
3. Schiebe das rote T ganz unten zwei nach unten – dazu mußt du es an der Ecke packen.
4. Lasse auf den Stapel T-Stücke einen Block fallen, um den Level zu beenden.

Level 49

1. Packe das Z ganz links und bewege es um eins nach oben.
2. Schiebe das Z, das unter dem Z von eben war, um eins nach unten.

Level 50

1. Schiebe das T ganz oben eins nach oben und dann nach rechts.
2. Schiebe das T, welches unter dem von eben war, um eins nach links.
3. Lasse auf den gelben Balken ganz unten einen Block fallen.

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive

Neu- und Gebraucht-Spiele

→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

4-Angebot+++aus unserem N64-Angebot+++aus unsere

neu nur DM 89,90

Aerofighters Assault	D neu	139,90
Automobili Lamborghini	D neu	119,90
Blast Corps	D neu	89,90
Bomberman 64	D neu	89,90
Chameleon Twist	D neu	129,00
Clayfighter 63 1/3	D geb.	89,90
Cruis'n USA	D neu	89,90
Dark Rift	D neu	99,90
Diddy Kong Racing	D neu	89,90
F1 Pole Position	D neu	99,90
Fighters Destiny	D neu	139,90
Hexen	D neu	109,90
Hexen	D geb.	79,90
Madden Football	D neu	109,90
Mario Kart 64	D neu	79,90
Mischief Makers	D neu	89,00
Multi Racing Champ.	D neu	139,00
Nagano Winter Olympics	D neu	139,00
NFL Quarterback Club 98	D neu	119,90
NHL Breakaway 98	D neu	129,90
Star Wars - SOTE	D geb-	89,90
Tetrisphere	D neu	89,90
WCW vs. NWo	D neu	135,50

gebraucht nur DM 89,90

gebraucht nur DM 79,90

neu nur DM 129,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIAATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen. (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).

Der letzte Level

CHAMELEON TWIST

Nun haben wir endlich den letzten Level dieses Spieles erreicht. Hier drehen sich auch noch die Räume, Geister hängen dir im Nacken, und Feuerbälle machen dir das Leben schwer. Wenn du in diesem Level die letzten paar Kronen einsammelst, dann bekommst du Zugang zum Endgegner.

GHOST CASTLE

Zu Beginn dieses Levels befindest du dich am Fuß einiger Treppen. Gehe hier nach links und sammle die erste Krone dieses Levels ein. Dann läufst du nach drüben auf die andere Seite des Levels und sammelst dort die zweite Krone ein. Hier findest du auch eine Türe, für die du allerdings 50 Kronen benötigst, um sie durchschreiten zu können. Durch diese Türe hindurch kommst du direkt auf einen Billardtisch.

Raum 1

Hier kannst du ein Spiel Riesen-Billard spielen und dabei deine Zunge als Queue benutzen. Wenn du irgendeinen Ball ins Loch spielst, dann bekommst du ein Herz – schaffst du alle, so erhältst du eine Krone. Versuche, möglichst nicht in die Löcher zu stürzen, da du dann Energie verlierst. Auch die Bälle zu berühren oder in einen hineinzulaufen würde dich Energie kosten. Benutze die „Ziel-Taste“, um dich richtig in Position zu bringen, bevor du einen Ball triffst. Falls du versehentlich die weiße Kugel in ein Loch spielst, dann kommt sie wieder auf den Tisch an die Stelle zurück, an der du stehst. Wenn du dann alle Kugeln ins Loch gespielt hast, schwebt ungefähr an der Stelle, an der du den Tisch betreten hast, eine Krone. Mit einem „Zungenstand“ kannst du sie einsammeln und

dann über den Weg, auf dem du gekommen bist, wieder gehen.

Raum 2

Nachdem du den Billardtisch verlassen hast, kommst du wieder in die Halle. Gehe nun die Treppen hoch und oben nach rechts. Gehe dort durch die Türe, und du kommst in den ersten Raum dieses Levels. Dieser Raum ist recht leer, und es gibt hier zwei Kronen – eine davon direkt vor dir. Sei beim Einsammeln vorsichtig, da sie sich sehr nahe an einem Abgrund befindet. Wenn du die Kamera verstellst, kannst du deinen Weg besser sehen! Achte auch auf deine Gegner, die die blöde Angewohnheit haben, dich zu verfolgen und dir dann in die Quere zu kommen. Die zweite Krone befindet sich etwas weiter drinnen, ist aber leichter zu erreichen. Sie liegt in einer Ecke des Raumes. Gehe dann weiter zum Ausgang und nimm die beiden Herzen in dessen Nähe mit.

Raum 3

Sobald du in diesen Raum kommst, dreht er sich um 90 Grad, und dein Job wird um einiges schwerer. Um den Ausgang erreichen zu können, mußt du zuerst einmal nach unten zum Bücherschrank vor dir springen. Dann rennst du und springst mit einem „Zungensprung“ nach oben zum nächsten Schrank. Dazu rennt man einfach in die Richtung, in die man springen will, und drückt den Z-Knopf. Die gleiche Technik wird auch beim Stabhochsprung verwendet. Wenn du dann glaubst, daß du die richtige Höhe und den Schwung hast, um die Plattform über dir zu erreichen, dann drückst du A. Dies ist ungefähr dann, wenn du in die Richtung der Plattform geschleudert wirst. Von dem nächsten Schrank springst du zu einem dritten und von dort aus mit einem „Zungensprung“ über das folgende Hindernis. Nun noch zum letzten Schrank und dann zum Ausgang. Doch noch nicht hinausgehen – es gibt noch ein paar Kronen einzusammeln! Diese befinden sich weiter oben, und du mußt von der Türe zum Ausgang aus zu einer Türe darüber springen. Mache einen „Zungensprung“. Doch aufgrund der Beengtheit des Platzes mußt du knapp am Rand der Türe stehen, dann den Stick nach vorne drücken und schnell den Z-Knopf betätigen. So kannst du die Plattform oberhalb erreichen. Von hier aus diesen Sprung wiederholen, um auf

den Schrank zu kommen. Nun nur noch die Bücherschränke entlangspringen und die zwei Kronen und das goldene Herz einsammeln. Jetzt kannst du zum Ausgang hinausgehen.

Raum 4

Nachdem du den Raum 3 verlassen hast, kommst du bei einigen Stufen heraus. Doch hier gehst du noch nicht hoch. Laufe statt dessen quer durch die Halle und durch die Türe hier hindurch. Springe auf die sich drehenden Fässer in der Mitte und nimm dir die Krone über ihnen mit. Dann gehst du durch die gleiche Türe wieder hinaus.

Raum 5

Und wieder befindest du dich unterhalb von einigen Stufen. Schnappe dir die Gegner hier

mit deiner Zunge und gehe die Stufen hoch (auf halbem Weg die Kronen einsammeln). Gehe durch die Türe oben, und du kommst zu einem sich drehenden Abschnitt, den du durchqueren mußt, um zum Ausgang zu kommen. Doch dies ist auch kein allzu großes Problem. Nur die Fensterlöcher, durch die du fallen kannst, solltest du überspringen. Bist du dann auf der anderen Seite angekommen, dann wartest du noch auf das lila-gelbe Bodenstück, das sich etwas höher befindet, und springst dort zum Ausgang hinauf.

Raum 6

Im nächsten Raum gibt es sehr viele Kerzen, die mit Feuer werfen. Diejenigen von euch, die einfach nur bis ans Ende des Spieles kommen wollen, können einfach in der Mitte durch den Raum und bis zum Ausgang am Ende rennen. Die, die alle Kronen haben wollen, müssen auch alle Kerzen erledigen. Dazu müßt ihr das Feuer, das auf euch geschossen wird, mit der Zunge einsammeln und es springend wieder auf die Kerzen zurückschleudern. Triffst du eine Kerze, so verschwindet sie. Zerstörst du alle Kerzen, so erscheint in der Mitte des Raumes eine Krone.

Raum 7

Sobald du den Raum betrittst, nimmst du das Herz mit. Dann gehst du in die Mitte und sammelst die Krone ein. Bist du in der Mitte des Raumes, so dreht sich das ganze Geschirr um dich herum, und du wirst von Flammen angegriffen. Den sich drehenden Platten zu entkommen, ist schier unmöglich. Also mußt du die Flammen mit der Zunge einsammeln und sie auf einen Spiegel in der Ecke des Raumes feuern. Wenn du diesen Spiegel triffst, dann zerbricht das Geschirr, und du kannst in den nächsten Raum hinaus.

Raum 8

Dieser Raum ist nun schon etwas schwerer. Hier mußt du hauptsächlich das Feuer einfangen und es wieder auf die Kerzen an der Wand werfen. So werden sie angezündet. Für jede brennende Kerze erscheint eine Plattform, und du kannst auf die andere Seite hinüber. Die Flammen kommen aus der Mitte des Raumes. Am besten ist es, wenn du zwei oder drei Kerzen von der gleichen Position aus anzündest. Dann kannst du auf die Plattformen springen. Dabei solltest du aber auch schnell sein, da sie nicht zur Verfügung stehen. Bist du auf der anderen Seite, dann nimmst du dir die Krone und gehst in den nächsten Raum hinaus.

Raum 9

Dieser Raum besteht aus einer großen, sich drehenden Plattform und einer hölzernen Rolle, die Flammen abschießt. Wenn du auf die Plattform gesprungen bist, dann gehst du zuerst nach rechts und nimmst dir dort die Krone mit. Dann nach links weiter. Wenn du dich über die Plattform bewegst, solltest du in der

CYBER SPACE
64 BIT POWER

P 307 BU SUPER PAD 64
P 307 GN SUPER PAD 64
P 307 SZ SUPER PAD 64

P 383 TREMOR PAK
Echtes Feeling
• Für Nintendo 64 • Vibrationseinheit für N64
• Ermöglicht starke Vibrationen
• Energiesparfunktion
• Benötigt 2 Batterien, AA
unverbindl. Preisempf. DM 19,95

P 307 RT SUPER PAD 64
Farbenfrohes Spielvergnügen
• Für Nintendo 64
• Analog- und Digital-Pad • Digitales Steuerkreuz
• Mini-Analog-Joystick • Acht Funktionstasten
• Slot für die Memory-Card • Z (Trigger) Taste
unverbindl. Preisempf. DM 49,95

SV 377 MEGA MEMORY CARD N64
Der Hit zum Speichern
• Kompatibel mit N64 • Speicherung im Komprimierungsverfahren • 32-fache Speicherkapazität
• Zwei Tasten zur Seitenauswahl • LCD Display
• 2 MBit Speicherkapazität (physikalisch)
• Bis zu 480 Spielstände speicherbar
unverbindl. Preisempf. DM 89,95

SV 382 VORTEX N64
Steuergefühl in der dritten Dimension
• Für Nintendo 64 • Analog und digital
• Acht Bewegungsrichtungen & Feuertasten
• LED Status Indikator
• Programmierbar • Zeitlupe
• Großer Standfuß für erhöhte Stabilität
• Force Feedback • Drei Funktionen in einem
unverbindl. Preisempf. DM 129,00

SV 303 SUPER PAD 64
Spielkomfort muß nicht kostspielig sein
• Für Nintendo 64 • Digitales Steuerkreuz
• Mini-Analog-Joystick • Neun Funktionstasten
• Slot für die Memory-Card
unverbindl. Preisempf. DM 44,95

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

INTERACT GAME PRODUCTS

Mitte bleiben, damit du die Flammen schnell „auflecken“ und abschießen kannst. Versuche nicht, über die Flammen zu springen, sie stellen sich auf diese Höhe ein. Gehe auf der gegenüberliegenden Seite hinaus.

Raum 10

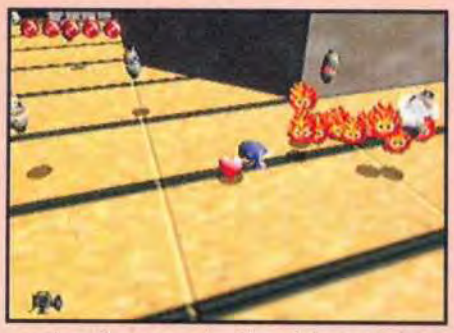
Dieser Raum ist fast identisch mit Raum 8. Die Plattformen, die hier erscheinen, befinden sich jedoch an anderen Stellen. Zudem sind die Zwischenräume bei den Plattformen etwas größer. Wechsle also ab und zu die Ansicht, um die Entfernung genau einschätzen zu können. Und wie in Raum 8 gibt es hier auch eine Krone beim Ausgang.

Raum 11

Auch hier bist du wie in Raum 7 von Geschirr umgeben. In diesem Raum gibt es vier Spiegel zu zerstören und noch mehr Flammen, die dich angreifen. Benutze hier wieder die Flammen, um die Spiegel in den Lücken zwischen dem Geschirr zu zerstören. Tip: Nimm dir schon aus dem vorhergehenden Raum Munition mit, um schnell losschießen zu können. Die erste von zwei Kronen befindet sich in der Mitte dieses Raumes, die zweite auf dem Sims beim Fenster weiter hinten im Raum. Zudem liegt hier noch ein orangenes Herz, das dir mehr Energie gibt, denn es geht ja in Richtung Endgegner.

Raum 12

In diesem Raum befinden sich 9 Türme, die Flammen auf dich abschießen, wenn du ihnen zu



nahe kommst. Um hier sicher vorbeizukommen, läufst du zu den ersten drei, bis ein paar Flammen erscheinen, die du aufsammelst. Laufe nun zurück, damit die Flammen erlöschen, und springe und schieße jeweils eine Flamme auf einen Turm. Wenn du gut zielst, so kannst du evtl. drei oder vier Türme loswerden, bevor du weiter in diesen Level vordringen mußt. Wiederhole diesen Vorgang so lange, bis alle Türme zerstört sind. Dann erscheint eine Krone für dich. Am Ende des Raumes und beim Ausgang liegen noch zwei weitere Kronen.

Raum 13

Dieser Raum besteht aus dünnen Holzbrettern, über die du laufen mußt. Das größte Problem ist es, den genauen Weg zu sehen, den du gehen mußt. Der Blickwinkel läßt da meist zu wünschen übrig. Am besten läuft man vorsichtig und langsam und benutzt die Zunge, um sich drehend an die Krone anzunähern. Dazu dreht man sich, und der Pfosten sollte sich vor einem befinden. Dann packt man den Pfosten mit der Zunge und drückt B, um sich um ihn herumzudrehen. So schnappst du dir die Krone und kommst auf der anderen Seite des Pfostens zum Stehen. Das ist zwar schwer, doch in diesem letzten Level solltest du darin schon geübt sein. Nach der Krone begibst du dich wieder auf den Hauptweg zurück. Am Ende des Weges machst du einen „Zungensprung“ nach oben zu der Box und von dort weiter nach oben an eine Stelle, an der der Weg weitergeht. Von hier aus kannst du dich zu der nächsten Krone mit der Zunge hindrehen oder den sichereren Weg über die Bretter nehmen, um sie so einzusammeln. Nun folgst du dem Weg bis zum Ausgang. Sei dabei aber vorsichtig und achte auf deinen Schatten, damit du genau weißt, wie nahe am Abgrund du läufst.

Raum 14: Endgegner

Nun geht es zum letzten Endgegner! Dieser Kerl ist aus verschiedenen Charakteren des Spieles zusammengestellt, und er beginnt damit, daß er seine beiden Arme nach dir ausstreckt. Und da hast du schon die erste Angriffsmöglichkeit: Du versuchst, mit deiner Zunge die vier farbigen Bälle an seinen Armen zu zerstören. Dies geht recht leicht, da die Arme nur eine beschränkte Reichweite haben. Diese Distanz schätzt du ab und bleibst einfach weit genug weg. Mit deiner Zunge schießt du dann auf die Bälle.

Sind die beiden Arme zweimal herausgekommen, so ziehen sie sich zurück. Nun kommt ein einzelner Arm heraus, und der Endgegner dreht sich um ihn herum. Du solltest hier zur Abwehr einen „Zungensprung“ machen.

Hast du dann alle Bälle zerstört, so fallen die Arme ab, und der Endgegner verwandelt sich in einen Panzer, der auf zwei Arten mit weißen Bällen auf dich schießt. Die eine Methode sind viele weiße Bälle in gerader Linie. Die zweite ist das Herausschießen der Bälle im Bogen. Hier kannst du leicht ausweichen, indem du einfach darüber hinwegspringst. Zum Angreifen sammelst du mit der Zunge so viele Bälle wie möglich ein, wenn sie in Linie geschossen werden. Dann drückst du B, wenn der Endgegner die Bälle im Bogen abfeuert. So kommen alle Deine Bälle in einem Zug heraus, und der Endgegner schrumpft, wenn du ihn so triffst. Triff ihn so lange, bis er verschwunden ist. Schaffst du dies nicht auf Anhieb, so wächst er wieder zu seiner Originalgröße heran.

Wenn du den Endgegner besiegst, so ist auch das Spiel zu Ende, und du kannst mit 120 Kronen einen geheimen Level aktivieren. In diesem Level kannst du alle Endgegner des Spieles noch einmal bekämpfen.

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Klar sind wir ein Spielemagazin, aber zum Spielen gehören ja auch die Pads, der Fernseher, Memory Cards und vieles mehr. Und wenn ihr zur Hardware ein paar wirklich gute Tips habt, dann können wir die sicher auch veröffentlichen! Die Lesertips sollen nämlich einfach allen anderen Spielern helfen, die eventuell das gleiche Problem haben. Software, Hardware, Tips, Codes, Abkürzungen – her damit!

Michael Erlwein

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an den:

Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

Diddy Kong Racing (D)

Der schnelle Dreh

Wenn man nach links oder rechts lenkt und dabei A + B + R drückt, so fährt man nur noch auf zwei Rädern und schafft im Handumdrehen eine 360 Grad-Drehung. Dies hilft zum Beispiel dann, wenn man sich verfahren hat und schnell wenden muß.

Florian Brenauer

Fighters Destiny (D)

Werwolf

Pierre kann man in einen Werwolf verwandeln. Dazu muß man während des Kampfes zweimal die L-Taste drücken. Pierre dreht sich, und seine Nase wächst. Wiederholt man diesen Trick mehrmals, so platzt seine Nase, und er verwandelt sich in einen Werwolf.

Mario Feil

Herzlichen Dank! Ackermann, Beni – Bannasch, Rene – Bareiner, Hans-Peter – Betz, Jan-Jacques – Bliggenstorfer, Richard – Bögemann, Ingo – Bohlmann, Maik – Brenauer, Florian – Burgmann, Florian – Christophersen, Sven – Chur, Christian – Czech, Alexander – Davis, Marcel – De Christofaro, Daniele – Donauer, Patrick – Dreier, Georg – Dudenhöfer, Jan – Duensing, Stefan – Eich, Sebastian – Feil, Mario – Fey, Manuel – Frank, Andreas – Fröhlich, Joscha – Furer, Daniel – Hammer, Manuel – Haugk, Sebastian – Hauschild, Michael – Hausfelder, Dennis – Hirsch, Nicolai – Holert, Maik – Holtgreve, Heinrich – Hörer, Alexander – Jungbluth, Eric – Kast, Andreas – Keim, Christopher – Klaws, Michael – Klöckner, Benjamin – Kluge, Christopher – Knall, Gerhard – Knieling, Tobias – Köhle, Daniel – Konert, Moritz – Köster, Chris – Kramer, Markus – Kristan, Bernd – Landolfi, Marcello – Lausecker, Roland – Lobo, Rui Duarte – Lüdemann, Christian – Mahns, Thomas – Manz, Florian – Marti, Thomas – Mausbach, Benjamin – May, Sascha – Meyer, Edwin – Mischko, Till – Mösching, Sämi – Motefindt, Daniel – Mousel, Pascal – Niemke, Manuel – Otto, Sebastian – Pollmeier, Marcel – Rakete, Thomas – Rieseler, Toni – Rodriguez, Manuel – Roffalski, Cornelia – Rose, Alexander – Satiry, Marco – Schade, Marco – Schindlbeck, Christopher – Schleifer, Heiko – Schwarz, Nicolas – Schwieder, Florian – Sprung, Matthias – Stäblein, Florian – Stampfl, Daniel – Steinhauser, Norman – Stemmler, Ricardo – Stenda, Andre – Stenda, Rene – Tkocz, Marcel – Todt, Carsten – Wagner, David – Waschik, Thomas – Wewetzer, Tjark – Winkhardt, Fabian – Winkler, Jan – Zankl, Niko – Zapf, Alexander – Zieger, Oliver – Zwischenberge, Sebastian

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

Nintendo 64

Verk./tausche Mario Kart 64 oder Wayne Gretzky gegen Top Gear Rally, Extreme G oder Pole Position 64. Tel. 038847/49767 Carsten, erreichbar am Sa. + So.

Tausche Blast Corps oder Lylat Wars ohne Rumble Pak gegen Turok, Mace oder Clayfighter bzw. beide gegen 3D-Action-Spiel (PAL). Tel. 05651/76596 Sebatian

Tausche Blast Corps oder Lylat Wars gegen 3D-Action-Spiel. Tel. 02196/95387 Marc, Mo. bis Fr. 16-18 Uhr

Verkaufe: SOTE, Bomberman 64 für 80,- DM, F1 P. P., Lylat Wars für 100,- DM, FIFA 64, Wave Race für 60,- DM, Turok für 90,- DM, alle Spiele mit Anl. Tel. 0172/5359316

Suche Bomberman 64 möglichst billig, verkaufe auch S. Nintendo-, N64- und Game Boy-Spiele günstig. Ruft sofort an: Tel. 02484/1600

Tausche Pilotwings 64 gegen Blast Corps, Extreme G, ISS 64 oder Star Wars SOTE (nur PAL). Ruft an, Tel. 035241/51267 Lars!

Verkaufe Star Wars SOTE (PAL) für nur 70,- DM. Ruft unter Tel. 03391/502185 an und fragt nach Mathias, ab 18.30 Uhr

Verkaufe 3D-Action-Spiel + Universal Adapter, Preis per Verhandlungsbasis, Blast Corps 80,- DM. Tel. 030/9292441

Verk. Extreme G für ca. 100,- DM unter 08231/90793. Verk./tausche Top Gear Rally unter 08231/90199. Verk./tausche Lylat Wars + RP unter 08231/85214

Verk. F1 Pole P., Lylat Wars, FIFA 64, Mario Kart 64, NBA Hangtime, Nagano 64 zwischen 70,- und 100,- DM. Tel. 09498/1659 fragt nach Tom. Tausch möglich.

Verkaufe: Diddy Kong Racing, durchgespieltes Mario und ein Rumble Pak Original von Nintendo: Diddy 70,- DM, Mario 60,- DM, Rumble Pak 40,- DM. Weber, Marco, Bernstr. 23, 8952 Schlieren

Verk. Sat. + 18 Spiele + 2 Demos + Lenkrad + 3 Controller + Adapter für us u. jp. Games o. tausche gegen PC. Preis 600,- DM. Tel. 02671/3595 ab 15 Uhr, Do. ab 18 Uhr

Verkaufe für N64 Bomberman 64 + Top Gear Rally + Rumble Pak + Controller Pak für 120,- DM + Versand. Alle 100% in Ordnung. Verp. + Anl. dabei. Tel. 02671/3595

Achtung: Verkaufe FIFA für 70,- DM oder tausche gegen ISS. Außerdem verkaufe ich DKR für 75,- DM und Wave Race für 55,- DM. Tel. 04503/2070 erreichbar 18-22 Uhr

Verkaufe Extreme G, Diddy Kong Racing, Turok (uk), Top Gear Rally und andere Spiele zu guten Preisen. Alles PAL. Tel. 02237/8261 ab 17 Uhr, fragt nach J. P.

Suche Turok und 3D-Action-Spiel, biete Blast Corps oder für Turok 70,- DM und für 3D-Action-Spiel 90,- DM. Tel. 02241/42562 fragt nach Bartosch

Verk. N64-Spiele: Star Wars SOTE 70,- DM, Kampfspiel, Wave Race 55,- DM, Pilot Wings 60,- DM, Turok 80,- DM, neuw. Tel. 05485/1390

Verk. N64-Spiele (alles dt. Versionen) Mace: The Dark Age, Diddy Kong Racing, ISS 64, Mario Kart 64, Wave Race 64, billig! Tel. 08020/894 (Sebastian)

Verkaufe Lenkrad mit Rumble Pak 105,- DM, SOTE, Mario 64, Mario Kart für je 85,- DM, ISS 64 für 95,- DM, alle Spiele sind in Top-Zustand. Tel. 07331/81999 ab 19 Uhr

Verkaufe N64 mit Controller und 2 C. Paks, 3 Spielen (FIFA 64, P. Wings, Mario Kart), VB 400,- DM, NP 800,- DM. Tel. 08232/8579 Ralf

Verkaufe N64-Spiele, 3D-Action-Spiel für 100,- DM und Kampfspiel. Tel. 08139/7411 fragt nach Steffi

Tausche M. Kart g. Wave, tausche ISS64 bzw. Lylat g. Yoshi, 3D-Action-Spiel, Gretzky o. NHL Brk. Tel. 02635/920035 Philipp

Tausche FIFA Soccer 98 nur gegen 3D-Action-Spiel (PAL) und Turok oder Diddy Kong Racing gegen Extreme G oder Blast Corps. Tel. 07329/1236 ab 17 Uhr

Verkaufe Mad Cats Lenkrad mit Pedalen und Stick für Gangschaltung nur 90,- DM. Tel. 05675/9188 fragt nach Chris

Verk. N64 mit Lenker, 2 Joypads, C. Pak und 18 Spiele in Top Zustand wie z. B. Turok (uk), Kampfspiel, 3D-Action-Spiel, MRC, DKR usw. für 1.800,- DM. Tel. 017750/42739 Mathias

Verkaufe Mario Kart 60,- DM, Wave Race 55,- DM, Blast Corps 65,- DM, F1 PP 70,- DM. Tausch auch gegen Mace oder Fighters Destiny. Tel. 08442/8969

Verkaufe 3D-Action-Spiel 160,- DM, Lylat Wars 90,- DM und Quarterback Club 100,- DM. Tel. 06071/36715

Suche FIFA 98, Extreme G oder James Bond oder FIFA 64, habe anzubieten: Diddy Kong Racing, Lylat Wars + Rumble Pak, Quarterback Football, Hangtime. Tel. 07843/1072

Verkaufe MRC 60 DM, ISS 64 60,- DM, suche Yoshi's Story. Ruft an unter Tel. 03841/705084 fragt nach Michael

Verkaufe N64 mit 5 Spielen, 2 Controllern, 1 Memory Card und einem Verlängerungskabel für nur 600,- DM. Tel. 05251/65143 fragt nach Arthur

Tausche Bomberman 64 oder Extreme G gegen Automobili Lamborghini! Verkaufe auch SNES-Spiele. Tel. 02832/86371 Heiner

Tausche NBA Hangtime und/oder SOTE, beides PAL gegen NFL Quarterback 98, Lylat Wars Blast Corps oder Madden 64. Tel. 07562/55256 Florian

Verkaufe SOTE 100,- DM, Turok 80,- DM, DKR 80,- DM, Mario Kart 60,- DM, Wave Race 60,- DM, Lylat Wars m. Rumble P. 100,- DM, tausche auch. Tel. 08224/614 nach 19 Uhr

Biete Spiel ISS 64 für Lösung Turok Level 1 + 2 aus Ausgabe N-Zone 1, Rolf Nemack, Bensebülter Weg 7, 27259 Varrel. Tel. 04274/1533

Suche 3D-Action-Spiel. Preis nach Vereinbarung oder tausche gegen Fighting Destiny. Tel. 02951/7214 fragt nach Waldemar

Verkaufe Kampfspiel, Tel. 05252/51297 ab 15 bis 19 Uhr, ruft an und fragt nach Walter

Tausche Street Fighter II, Rage u. Secret of Mana zusammen (für SNES) gegen Turok (für N64). Ruft zwischen 14 u. 16 Uhr an. Tel. 04941/5814 fragt nach Andree

Verkaufe oder tausche Turok (deu) gegen 3D-Action-Spiel und andere Spiele. Tel. 08121/45235 fragt nach Marc

Tausche Lylat Wars incl. R. P., Mario 64, Diddy K. R., Turok, Bomberman 64 gegen WCW vs. NWO, Mace, Extreme G, FIFA 98 oder San Francisco R. Tel. 06062/62920

Verkaufe für N64: Blast Corps 70,- DM, Clayfighter 70,- DM, Extreme G 75,- DM, Mario Kart 75,- DM, Mischief Makers 80,- DM, etc. Alles PAL. Tel. 04821/86470

Tausche Extreme G u. Wave Race gegen Snowboard Kids u. Zelda. Tel. 08531/510191 ab 17 Uhr, bei Christian

Verkaufe N64-Spiel NBA Hangtime für 79,- DM o. tausche gegen 3D-Action-Spiel. Tel. 037207/53273 fragt nach Chris, bei Tausch nach Vereinbarung!

Tausche F1 Pole Position 64 (mit Verpackung u. Anleitung) gegen Hexen 64 (bitte mit Verpackung u. Anleitung). Ruft an, Tel. 06755/1452 Patrick

Suche 3D-Action-Spiel. Tausche auch gegen Star Wars SOTE + 10,- DM. Tel. 06092/1683 fragt nach Dominik

Tausche Turok gegen 3D-Action-Spiel oder Extreme G (alles PAL). Tel. 07254/5406 ab 18 Uhr

Nintendo 64 mit Diddy Kong Racing für 329,- DM. Tel. 05247/5922 fragt nach Michael

Verk./tausche: Mario 64 (120 Ster.) + Lösungsheft (112 S.), Rumble Pak. Suche: N64 Spiele + Zubehör, Tel. 06135/2509 Steffen, tägl. 19-21 Uhr

Verkaufe Lylat Wars mit Rumble Pak 89,- Fr., ohne Rumble Pak 79,- Fr. Tel. 033/3455249 Michael. Käufer sollte sich in der Schweiz befinden!

Suche Turok, habe vieles anzubieten. Tel. 0341/2313232 nach Sebastian fragen

Tausche Star Wars SOTE gegen Lamborghini 64. Tel. 0341/6022067 nach Christan fragen

Verkaufe ISS 64 für 80,- DM. Tel. 0931/85859

Verkaufe Blast Corps komplett mit Hülle und Anleitung für 80,- DM. Tel. 07835/3269 ab 17 Uhr, fragt nach Fabian oder Patrick

Tausche Lylat Wars oder Wave Race gegen anderes N64-Spiel (außer Mario 64). Theo Jäger. Tel. 0041/812571845 (Theo verlangen), sonst: Tel. 0041/813771541

Suche Turok PAL, tausche Bomberman (PAL). Tel. 05401/99624 Steffen

Tausche ISS 64 gegen Extreme G, Heidestr. 60, 46519 Alpen. Tel. 02802/6881 fragt nach Marvin

Verkaufe Turok Dinosaur Hunter 90,- DM und Wave Race 70,- DM VHB, Tel. 08161/12291 fragt nach Lorenz

Tausche Mario 64 o. FIFA 64 o. Lylat Wars gegen Snowboard Kids o. Wave Race o. Bomberman o. Lamborghini. Tel. 040/6065556

Verkaufe/tausche Mario 64 gegen Turok 64 mit Verpackung und Beschreibung. Tel. 06226/41203 Christian, zwischen 12 und 14.45 Uhr

Achtung! Verkaufe Nagano für 120,- DM und Pilotwings für 60,- DM (alles incl. Anleitung), Top-Zustand, 1 Monat alt. Ronny Miller, Tel. 089/912203

Verk. o. tausche Bomberman 64 für DM 65,- o. tausche gegen 3D-Action-Spiel o. gegen Blast Corps. Ruft an, Tel. 02653/3257

Verkaufe ISS für 80,- DM und Wayne Gretzky's 3D Hockey für 70,- DM. Tausche auch gegen NHL Breakaway 98, Nagano. Tel. 0171/3240608 Andreas, ab 19 Uhr

Verk. Lylat Wars (kaum gebraucht) ohne Rumble Pak für 80,- DM oder tausche geg. NHL Breakaway (+ 30,- DM von mir). Tel. 07082/50440 Christoph

Verkaufe o. tausche Extreme G 100,- DM Cruis'n USA o. Blast Corps. Tel. 03943/42853 bei Kevin

Verk. Nintendo 64 (neuwertig) incl. Mario 64, Wave Race 64, 2. Controller (rot) und Controller Pack (256 KB) nur 350,- DM! Tel. 02255/2023 Frank

Tausche + verkaufe Blast Corps, Clay Fighter 63 1/3 oder Super Mario 64 gegen 3D-Action-Spiel oder Bomberman 64 (alles PAL) CH!! Tel. 031/7010636 Remo

Tausche ISS 64 gegen Wayne Gretzky. Verkaufe Diddy Kong Racing für 80,- DM. Ruft an unter Tel. 08762/2802 fragt nach Martin

Verkaufe Lylat Wars für 100,- DM oder tausche es gegen andere N64-Spiele. Tel. 0341/9414249 ab 16 Uhr, nach Roland fragen

Ich tausche Star Wars 64 gegen Diddy Kong Racing 64 o. Snowboard Kids. Bitte anrufen. Tel. 05254/940181

Verk. Turok (NP 150,- DM) u. Wayne Gretzky's 3D (NP 140,- DM) je DM 100,- DM VHB. Tel. 04525/4837 (Anrufbeantworter)

Tausche Mario Kart 64 gegen F1 Pole Position 64 oder gegen San Francisco Rush. Ruft an, Tel. 07121/68849 fragt nach Manuel

Verk./tausche Mario 64 50,- DM, ISS 64 100,- DM. Suche Bomberman, Yoshi's Story, suche auch Brieffreunde. Florian Schöler, Marktstr. 26, 57078 Siegen

Verkaufe/tausche Super Mario 64 f. 65,- DM o. geg. Cruis'n USA o. geg. andere Spiele (auch US Games). Ruft an unter Tel. 03632/701079 fragt nach Thomas. PS: Verk. auch NES mit 3 Pads f. VB

Bomberman 64, DKR für je 65,- DM, Turok (dt., mit allen Codes), NBA Hangtime, Kampfspiel, Blast Corps für je 75,- DM (alles PAL, mit Verp. + Anl., in Top-Zustand) zu verk. o. tausch gegen: Yoshi's Story, Goemon, Tetrisphere, NBA Pro 98, WCW vs. NWO. Tel. 09421/88134 ab 16 Uhr. Angebot gilt für länger

Verkaufe Snowboard Kids für 80,- DM. Tel. 02236/83040

Kaufe + tausche Konsolen, Spiele, Zubehör, Neuheiten + Sammlungen für Nintendo 64 + Sony PSX + Saturn (kaufe + tausche fast alles). Tel. 06253/932921 Jochen

Ich verkaufe Kampfspiel, Wave Race und FIFA 64 für je 60,- DM. Verkaufe auch US-Adapter für 30,- DM. Tel. 05132/55305 fragt nach Kai

Tausche Super Mario 64 gegen Snowboard Kids und verkaufe Blast Corps 70,- DM. Tel. 0203/336439

Tausche Wave Race 64 (o. Anl.) gegen Mario Kart 64 und verkaufe Mario 64 für 65,- DM. Tel. 06471/30608 fragt nach Olli!

Tausche/verkaufe F1 Pole Position gegen Yoshi's Story, Nagano Olympic, Diddy Kong Racing, Mario Kart oder VHB 99,- DM. Tel. 05282/8894 Sven

Verkaufe N64-Video, Inhalt: alle Levels 3D-Action-Spiel, SM 64, DKR Wizpig 1 u. 2 insgesamt 21 Games E240 alle Levels, Auto usw. für 50,- DM. Tel. 0451/625907

Suche ISS64 für 60,- DM, verkaufe Mario Kart 60,- DM, Blast Corps 80,- DM, Mario 50,- DM, Wave Race 60,- DM, Turok 90,- DM, Extreme G

100,- DM, Super Pd 64 plus 35,- DM. Tel. 0951/602533

Verk./tausche ISS64, NFL Quarterback 98, WG 3D Hockey, gegen 3D-Action-Spiel, NW Olympics, Chameleon Twist, Hexen 64! Tel. 0951/33630 fragt nach Chris/Floh

Verkaufe Star Wars, Lylat Wars (+ Rumble Pak/brandneu!) für 70,- DM und 100,- DM. Tel. 0261/34996 fragt nach Hoang, tägl. ab 16 Uhr

Tausche Blast Corps gegen Snowboard Kids, Tetrisphere oder Yoshi's Story. Tel. 05131/8040 fragt nach Melanie

Tausche Star Wars SOTE gegen Fighters Destiny oder Extreme G oder verkaufe es für 80,- DM. Tel. 08061/6653 fragt nach Christoph

Verkaufe Lylat Wars mit Rumble Pak für 100,- DM. Tel. 09073/3339

Verkaufe Extreme G (+ 4 coole Sticker) für DM 79,- und Mario 64 für 55,- DM (zus. 129,- DM). Ich übernehme die gesamten Versandkosten! Tel. 09373/1067 Martin

Tausche Super Mario 64 oder Diddy Kong Racing gegen Extreme G oder verkaufe die Spiele für je 60,- DM. Tel. 06227/51010 meldet euch bei Alex

Verkaufe oder tausche Extreme G, Blast Corps gegen MRC, Top Gear Rally, F1 (Extreme G 100,- DM, Blast Corps 80,- DM). Tel. 03322/215915 Benni

Verkaufe Clayfighter 63 1/3 für 70,- DM. Tel. 06203/63606

Verkaufe Mischief Makers für 90,- DM, jetzt zugreifen!! Ruft unter der Nummer 04671/4118 an, fragt nach David, ab 17 Uhr

Suche Bomberman 64, tausche gegen Extreme G. Tel. 08441/5792 fragt nach Alex

Tausche Extreme G, BC, Wave Race, Mischief Makers gegen andere Spiele. Ruft an! Tel. 03583/510733 fragt nach Max!

T. NFL QBC 98 und Blast Corps gegen WCW vs. NWO, Mystical Ninja, Fighters Destiny oder g. ein anderes Spiel. Tel. 08232/730819

Verkaufe Hexen 64 (Top Zustand) für 90,- DM oder gegen Tausch mit Tetrisphere, Top Gear Rally oder Fighters Destiny. Tel. 06084/3844

Tausche Diddy Kong Racing gegen Extreme G oder ISS 64 o. a. Tel. 0335/4000688

Tausche Mario 64 gegen fast jedes Spiel. Tel. 0281/63273 fragt nach Marcel, ab 20 Uhr

Tausche N64-Spiele Turok engl., Wave Race 64, gut erhalten, suche FIFA 98, Blast Corps, Mace, Mario 64 Tel. 0177/2920683 bei Lars, ab 18 Uhr

Verkaufe Diddy Kong Racing für 49,- DM und Mario Kart für DM 39,-. Tel. 089/9039503 ab 15 Uhr, David

Tausche Diddy Kong Racing gegen Tetrisphere. Tel. 04102/67598

Tausche Star Wars und Extreme G gegen Snowboard Kids und NHL Football, tausche auch einzeln. Tel. 040/43252593 fragt nach Markus

Achtung! Suche für N64 das Spiel Mystical Ninja Starring Goemon mit Anleitung und Verpackung. Preis nach VB. Tel. 03337/40270 fragt nach Christian

Verkaufe Wave Race 60,- DM, FIFA 64 60,- DM, zusammen für 100,- DM. Tel. 02306/41059 frage nach Dennis Wiche, komme aus Lünen Süd

Verkaufe Diddy Kong Racing für nur 80,- DM und FIFA 98 für 100,- DM oder tausche es gegen Fighter Destiny o. NBA Pro 98 o. NBA Hangtime. Tel. 030/3913680

Tausche ISS 64 gegen Extreme G, Mario 64 gegen Bomberman 64 oder Tetrisphere. Tel. 08561/3801 fragt nach Alex, bin von 18-21 Uhr erreichbar

Tausche: ISS 64 gegen FIFA 98, Mario Kart 64 gegen F1 Pole Position und traditionellen Contr. (grau) gegen Con. Grün! Ruft an, Tel. 09941/4728

Verkaufe Star Wars SOTE und Turok für je 100,- DM. Tel. 0365/7111415

Verkaufe N64 mit 6 Spielen: Mario K., Wave Race + Blast C. + Diddy K. R. + FIFA 98 und Nagano, 1 Contr. Pak, 1 Rumble Pak, 2 Joysticks für 600,- Fr. Tel. 056/4014456 (CH)

Suche Top Gear Rally und Lamborghini für N64. Zahle 60,- DM bis 80,- DM. Tel. 06127/2211

Tausche Top Gear Rally, San Francisco Rush gegen Turok o. Star Wars, verk. außerdem Mario Kart u. Pilotwings je 40,- DM. Tel. 030/9335242

Importspiele fürs N64: Dark Rift (USA), Shadows of the Empire (USA), beide für 150,- DM. Nachnahme möglich. Tel. 02622/7823

Biete Turok gegen Lylat Wars. ISS 64 gegen Extreme G und Lamborghini gegen Aerofighters Assault. Tel. 0201/686596 ab 18 Uhr, Jörg

Tausche Extreme G gegen Bomberman, verkaufe Nagano Olympic f. 150,- DM. Tel. 08442/7798 Ferdinand

Tausche Bomberman 64 gegen Wave Race 64 oder NBA Hangtime. Ruft ab 14 Uhr an, Tel. 089/402575 fragt nach Deniz

Verkaufe 3D-Action-Spiel (PAL) für 130,- DM. Tel. 05646/1531 fragt nach Marc, ab 15 Uhr. Suche Yoshi's Story, habe Tauschmaterial

Tausche Blast Corps für N64 (PAL) gegen Clayfighter 63 1/3 oder Kampfspiel, ruft an! Tel. 09185/5369 ab 17 Uhr, Heiko

Verkaufe Diddy Kong Racing 70,- DM, WCW vs. NWO World Tour 110,- DM, Yoshi's Story 70,- DM. Alle Spiele zzgl. NN. Tel. 02551/5756 mittwochs 17-20 Uhr!

Verk. oder tausche San Francisco Rush 90,- DM, Snowboard Kids 90,- DM mit Anl. Suche 3D-Action-Spiel. Tel. 07232/9208

Blast Corps und Pilot Wings zu tauschen, suche Extreme G oder NHL Breakaway, auch andere Spiele. Bartenschlager, Simon, Alte Salzstr. 5, 87549 Rettenberg

Tausche Bomberman 64 geg. Wave Race 64, Snowboard Kids, Turok 64, Blast Corps oder San Francisco Rush. Tel. 035828/71231 nach 15 Uhr

Achtung! Tausche Clayfighter 63 1/3 gegen Fighters Destiny! Tel. 0461/46481 ab 19 Uhr außer montags! Fragt nach Tim!

Verkaufe FIFA 98 für 100,- DM und Mario Kart für 50,- DM oder tausche beide gegen 3D-Action-Spiel, WCW vs. NWO oder gegen Mace. Tel. 0831/93396

N64, japnisch, 2 Pads, Universaladapter, 10 Importspiele 990,- DM, Virtual Boy + 2 Spiele 200,- DM, 300 + 5 Spiele 250,- DM. Tel. 06894/384305

Verkaufe N64, 1 Joypad und das Spiel Wave Race für 260,- DM, alles komplett mit Verpackung + Beschreibung, nur 3 Monate alt. Tel. 08457/2557

Tausche Turok: Dinosaur Hunter (PAL) mit Hülle und Anleitung gegen ISS64 (mit Hülle und Anleitung). Tel. 08662/3274 ab 14 Uhr, außer Mi.

Verkaufe N64 + Diddy Kong Racing + Wave Race + Super Mario + Lylat Wars incl. Rumble Pak + 2 Pads u. Adapter. Tel. 0177/2738243 Recklinghausen/Danny

Stop! Ich verkaufe 3D-Action-Spiel für 150,- DM und Extreme G für 100,- DM. Tel. 05261/7362 fragt nach Felix

Tausche Extreme G gegen Turok. Tel. 039205/23615 fragt nach Marcel

Verkaufe o. tausche die neuesten N64-Games wie 3D-Action-Spiel, DKR, ISS 64, Top Gear Rally u.v.m. Tel. 09772/459 ruft an, es lohnt sich!!

Verkaufe N64, 6 Sp.: Mario 64, Extreme G, Kart 64, Wave Race, Lylat Wars + Rumble P., 2 Pads,

02/98

03/98

04/98

JETZT BESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 02/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 03/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 04/98	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Controller Pak, 750,- DM + Verpackungen. Tel. 09283/7527

Verkaufe N64 + Controller + FIFA 98 für 250,- DM. Tel. 069/63153505

Verkaufe Hexen US-Version, originalverpackt, für VB 120,- DM, sonst auch gerne zum Tausch gegen andere US-Spiele bereit. Tel. 089/7238789 (AB)

Tausche: FIFA 98 gegen Lamborghini, NHL Breakaway 98 gegen Top Gear Ralley, Lylat Wars gegen Mace the Dark Age oder evtl. gegen andere Spiele. Tel. CH-071/6481983 Urs verlangen

Tausche Blast Corps gegen Lylat Wars. Tel. 037436/83727 frage nach Patrick

Suche Lamborghini, F1 P. P., MRC, 1080° Snowboarding, Extreme G und Cruis'n USA. Ruft an! Tel. 08452/652 Michael

Verk. Starfox incl. Rumble Pak 80,- DM, Turok 70,- DM, Kampfspiel und 3D-Action-Spiel (alle US-Vers. und in Top-Zustand). Tel. 05361/771300 Andy

Verk. ISS 64 90,- DM, Pilotwings 80,- DM. Tel. 02251/52321 ab 17 Uhr, Paul

Verkaufe Lylat Wars + Rumble Pak 104,- DM (auch einzeln) oder Extreme G 85,- DM. Ruft an unter Tel. 02351/21850 Patrick

Zu verkaufen! ISS 64 100,- DM, SOTE 70,- DM, Lylat Wars 70,- DM, Extreme G 80,- DM, Snowboard Kids 75,- DM, D.K. Racing 80,- DM, auch GB mit Streetfighter 95,- DM.
Tel. 081/247224

Verkaufe Lylat Wars u. ISS 64 für je 90,- DM oder zusammen für 150,- DM, evtl. auch Tausch möglich. Tel. 06021/560706 ab 17 Uhr, Frank

Verkaufe: F1 P.P. + FIFA 64 + Rumble Pak für 199,- DM, Top-Zustand, mit Orginalverpackung u. Gebrauchsanweisung. Tel. 09922/9389 fragt nach Martin

Verkaufe Lylat Wars mit Rumble Pak unter 100,- Fr., Preis nach Vereinbarung. Tausche auch gegen andere Spiele.
Tel. 0041/1/7881121 (CH) nach 4 Uhr

Tausche: 3D-Action-Spiel und Top Gear Rally gegen Mario 64 und Extreme G oder Mario 64 und Wave Race 64. Tel. aus D für CH: 0041/628494700

Verkaufe Turok (dt.) und NFL Quarterback Club 98 für zus. 120,- DM, nur komplett.
Tel. 04932/81930 Uwe

Stop! Verkaufe Starwars Shadows of the Empire, 70,- SFr. Originalverpck., fast neu.
Tel. CH-081/2530888 ganzer Tag (AB, wenn abwesend), Roger

Verk./tausche Star Wars SOTE mit Hülle gegen FIFA 98, Cruis'n USA oder SimCity, SOTE mit Rumble Pak. Tel. 0715135982

Verkaufe 7 N64-Spiele mit Anlt. und Hülle für 500,- DM, Tel. 07181/42659 fragt nach Holger

Verkaufe für N64 Kampfspiel, Turok 70,- DM, Hexen 80,- DM, alles mit Verpackung und Anleitung. Tausche gegen Mace o. 3D-Action-Spiel. Tel. 08571/5527

Halt! Superangebot: Wer tauscht mit mir Turok und Mario Kart 64 gegen NBA Pro 98? Tel. 0202/785490 Mike

Tausche Extreme G gegen alle möglichen N64-Spiele. Suche u. a. Goemon. Tel. 0721/862681, verkaufe auch 2 SNES-Spiele f. zus. 30,- DM

Tausche Pilot Wings, Top Gear Rally o. Lylat Wars gegen FIFA 98, 3D-Action-Spiel o. anderes. Tel. 03901/27989 fragt nach Mario

Tausche/verkaufe Lylat Wars, Blast Corps, möchte Star Wars. Tel. 0201/5366632 fragt nach Kevin

Tausche Extreme G gegen 3D-Action Spiel (d) oder verkaufe es für 90,- DM. PS: mit Packung und Anleitung in Top Zustand. Gerhard Magin, 67105 Schifferstadt, Brunckstr. 1

Wer sucht N64-Actionspiele? Ich verkaufe verschiedene! Dazu extrem viele Cheats. Thomas Wenske, Ringstr. 13, 14547 Beelitz

Tausche Nagano Winter Olympics 98 und Cruis'n USA gegen WCW Wrestling und andere. Ruft an unter Tel. 03741/132924 fragt nach David Weigelt

Tausche Fighters Destiny, Star Wars o. Blast Corps gegen Actionspiel, Tel. 0911/864823 fragt nach Burak

Verk. N. Winter 90,- DM, FIFA 98 90,- DM, DKR 75,- DM, tausche N. Winter, FIFA 98, DKR gegen NWO/WCW, NHL 98, Y. Story, S. Kids, F. Dest. o. anderes Spiel. Tel. 034088/25704 Nico

Verkaufe jap. N64 mit Controller, Universaladapter und amerik. Mario 64 für 300,- DM. Tel. 06733/1692 nach Alex fragen

Suche günstige Spiele für Nintendo 64! Bitte alles anbieten, gerne auch Sammlung mit Konsole und Zubehör. Also ruft an: Tel. 030/34706700

Tausche Blast Corps mit Anl. u. Verpackung gegen Actionspiel, Snowboard Kids oder verk. für 100,- DM. Tel. 0931/95505 Johannes, nur von 18-20 Uhr

Tausche ISS oder NFL QC gegen NHL Br. oder Lambo., Mario oder Mario Kart – anderes Spiel. Tel. 02252/1494 Andre

Tausche F1PP PAL gegen Bomberman 64 oder Fighters Destiny. Tel. 07121/73809 Steffen

Verk. N64: Lylat Wars o. RP 70,- DM ISS 64 90,- DM SNES: Donkey Kong 120,- DM Donkey Kong 3 30,- DM Arkanoid 40,- DM Tel: 03521/454619 v. 15-20 Uhr Roland

Tausche Mario 64 gegen WCW vs. NWO, Fighters Destiny o. FIFA 98 Tel: 09081/23335 fragt nach Bernd ab 18 Uhr

Verkaufe/tausche: 3D-Action Spiel, FIFA 98 120 DM, Diddy Kong Racing 70,- DM, Kampfspiel. Suche: HMC und Sim City 07164/6841 Patrick!

Tausche Wave Race gegen Diddy Kong Racing, Extreme G o. a. Rennspiele. Ruft an unter Tel: 03594/707810.

Suche 3D-Action-Spiel, Clay Fighter 63 1/3 Tel 0208/898699 fragt nach Benny.

SUPER NINTENDO

ISS de Luxe, Preis VB. Tel. 08131/58155

Suche Mega Man x 2 mit gut erhaltenem Karton + Heft, kaufe für 70,- DM. Verkaufe Super Game Boy 40,- DM, Jurassic Park 30,- DM. Super Mario World I + II zus. 120,- DM.
Tel. 034345/20397 Rico

SNES mit 6 Spielen, Super Game Boy mit 2 GB-Spielen, 2. Steuerung und 2 Spieleberatern, früher 1.152,- DM, jetzt nur 800,- DM. Ruft an, Tel. 07181/42659 Holger

Verkaufe Super Nintendo + 2 Controller + 14 Spiele (True Lies, Power Rangers, WWF Raw, Lamborghini usw.), VB 700,- DM.
Tel. 034321/51337 ruft an! Schnell!

Hilfe! Suche dringend Mega Manx 1 + 2. Preis nach VB. Kandepulte, Benjamin, Lentestraat 29, 3670 Meenven, Belgien

Verk. SNES 4-6 Spiele (Waterwold etc.), 1 Controller und Verpackung oder SNES-Spiele plus Aufgeld gegen N64-Spiele, VB 150,- DM. Tel. 040/7387081 Yves fragen

Verkaufe folgende SNES-Aritkel: Lagoon, Dragons-Lair, Pocky & Rocky, Gods, Pirates of Dark Water, Skyblazer, Super Street Fighter 2, Game-Converter, Secret of Mana, Super Metroid, Donky Kong Country und 3 Controller. A. Tinschert, Karolinastr. 10, 28195 Bremen

Ich suche SMW 2 und tausche gegen NBA Jam. Tel. 09306/561 fragt nach Kay, 14-15 Uhr und 18-21 Uhr

Suche Final Fantasy 3, Wolfgang Conzelmann, Heusteigstr. 14 A2, Plz: 72461

Suche dringend das Spiel Starfleet Academy (Star Trek) für SNES, zahle guten Preis. Ruft an unter Tel. 03675/806427 Danny

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Controllern und 10 Spielen plus Super Game Boy für 450,- DM. Tel. 06092/1095

Verkaufe 26 verschiedene Spiele für SNES, zum Beispiel: Donkey Kong 2 und 3, Super Street Fighter 2, Super Bomberman 2, 3, Bubsy 1, 2, Super Meteroid. Tel. 03925/282061

Verk. Mario, S. Socker, Schlümpfe 1, Secret of Evermore, Donkey Kong 2, Tiny Toon, Wild & Wacky Sports jew. 20,- DM, Ascipat 10,- DM. Tel. 027246/6394

Verkaufe SNES mit 6 Spielen, 5 Spielberatern und 2 Cont. für nur 350,- DM.
Tel. 09723/930599

Verk. SNES m. 2 Contr., 17 Spiele (DKR 1-3, SNW 1+2, Zelda usw.), NP 2.300,- DM, VHB 1.000,- DM, suche Fighters Destiny u. Yoshi's Story o. tausche gegen SNES-Spiele u. N64-Spiele. Tel. 02228/7549 Daniel

Ich verkaufe SNES + 2 Controller + Super Game Boy + 6 Spiele, z. B. Lucky Luke + 5 Game Boy-Spiele, z. B. Hugo 2! Alles 350,- DM. Tel. 0711/8873959 Fred!

Verkaufe SNES mit 24 Spielen, 2 Contr., und SGB für 900,- DM. Verkaufe auch N64-Spiele. Tel. 0202/570586 fragt nach Christian

Verkaufe Super Nintendo + 2 Controller + 4 Spiele + Super Game Boy. VP 250,- DM. Tel. 06249/5709

Verk. SNES + Super Game Boy, div. Spielen, einem Extra-Controller, VB 700,- DM, alles auch einzeln erhältlich. Tel. 07344/960812

Hilfe! Ich brauche dringend das SNES-Spiel Yoshi's Island! Zahle bis zu 60,- DM! Tausche auch gegen andere Spiele! Tel. 07258/6355 Ali

Verk. SNES mit 8 Spielen, 2 Controller u. Mouse Pad für 299,- DM. Tel. 05545/1552 Florian

Suche Turok oder Extreme G, tausche gegen Super Mario oder Diddy Kong Racing.
Tel. 05545/1552 Florian

Verkaufe SNES mit 6 Spielen, 4 CDs, Super Game Boy und 2 GB-Spiele, VHB 650,- DM. Tel. 07181/42659 fragt nach Holger

Suche Battletoads vs. Double Dragon, Spawn, Zombies, Blackhawk, Sparkster, Megaman 7 und Captain Commando. Tausche!
Tel. 05141/85898 Oliver M.

Verkaufe ca. 60 SNES-Spiele, z. B. A. R. Sports, Action, Strategie, Kinderspiele, Rollenspiele usw., von DM 15,- bis DM 60,-, Liste anfordern! Tel. 030/34706700

GAME BOY

Verkaufe: Game Boy 35,- DM, je Spiel 20,- DM: Spiderman, Battle Bull, Boulder Dash, Othello, Kwirk, F. of Fear, Kirys Dream, Tetris, alles m. Verp. Tel. 05702/40170 ab 18 Uhr

Verkaufe Game Boy mit 4 Spielen zu 100,- DM. Verkaufe Super Nintendo mit 8 Spielen zu 160,- DM. Tel. 03588/24095

Suche R-Type und Final Fantasy 2 für den Game Boy. Tel. 06733/1692 nach Alex fragen

Suche dringend Beipackinfo mit Spieletips für Mystic Quest (Gameboy). Biete 5,- DM. Tel. 06773/7266

Verkaufe gut erhaltenes Tetris Attack, Asterix u. Obelix, FIFA 97 für je 25,- DM oder tausche gegen Mystic Quest, Final Fantasy III, Sword of Hope II. Oliver Auberlen, Allgäustr. 15 A, 70599 Stuttgart

Suche Konsolen + Sammlungen + Neuheiten f. GB, N64, SNES, Sony PSX usw. Einfach anrufen unter Tel. 0641/970424

Verkaufe Game Boy 60,- DM, Zelda 30,- DM, Schlümpfe 30,- DM, insgesamt 120,- DM. Tel. 07142/220074 fragt nach Georg

Suche „4-In-1 Fun Pak" (Chess, Dame Reversi, Backgammon). Beier, Dr.-Carlo-Schmid-Str. 184, 90491 Nürnberg, Tel. 0911/599220 abends

Verkaufe für den Game Boy das Spiel Waterworld, Mega Man II und Kampfspiel zu je 30,- DM. Tel. 0228/6420643

Verkaufe Game Boy Pocket mit 5 Spielen (Zelda, Ducktales 2, Mario u. Yoshi, Turtles 2, Donkey Kong Country 2) für 153,- DM.
Tel. 0711/8891137 Dominic

Ich verkaufe Terminator für 20,- DM und Race Days (2 in 1) für 40,- DM, außerdem Streetfighter II und Tetris. Tel. 04955/4133 gilt Monate. Bastian, 18-19 Uhr

Verk. Game Boy mit Adapter und Akku und 8 Spiele für 175,- DM. Tel. 09562/2659

Verkaufe Super Game Boy mit 8 Spielen, eine Lupe, Licht und mit einem Game Genie für 140,- DM, ruft schnell an 02331/687106

SONSTIGES

Sega Mega Drive Konsole 100,- DM, 13 Spiele ab 20,- DM, Joypad 20,- DM, Infrarot Pads 50,- DM oder zusammen 350,- DM, Martin Kostka, Viktoriastr. 8, 65189 Wiesbaden

Verkaufe NES mit 7 Spielen und 4 Controllern für DM 100,-. Tel. 07139/7591 Michael

Tausche! Total 7/93 – 11/95 + Superpro 2/94 – 2/95 + Fun-Vision 12/93 – 12/95 + Super Mario Kart + Goof Troop = SNES gegen ISS 64 + Mischief Makers. Holger Große, Bachstr. 7, 56346 St. Joarshausen-Wellmich

Suche Nintendo 64 + Sony PSX mit Spielen. Kaufe + tausche auch Konsolen, Spiele, Zubehör, Neuheiten + komplette Sammlungen für alle Systeme. Tel. 06253/932921

Suche guterh. und vollst. 1., 2. + 3. Ausgabe von 64 Power. Zahle 20,- DM für die 1. und je 15,- DM für die 2. + 3., Porto müßt ihr zahlen! Tel. 05451/88472 Bastian

Neu! Kampfspiel-Club! Wir suchen andere treue Anhänger dieser Spiele, um Cheats, Finish Moves und anderes auszutauschen. Info unter Tel. 07751/492 Austria – Roland

Suche N64-Spiele bis 60,- DM, SNES-Spiele bis 40,- DM, PSX-Spiele bis 40,- DM, kaufe auch Nintendo und PSX-Konsolen. Angebote unter Tel. 02162/949574 bis 19 Uhr

Verk. SEGA Saturn mit 17 Spielen, 10 Demo CDs, 1 Lenkrad, 1 org. Memory Card, 2 Infrarot Pads, 2 normale Pads für 500,- DM. Tel. 02131/949066

Verkaufe für Mega Drive 18 Spiele und Action-Replay für 200,- DM. Tel. 08457/2557

Tausche Play Station gegen Nintendo 64 mit 4 Spielen und Demos, 1 Controller und Ordner! Ruft an unter Tel. 09453/9414 bin erreichbar ab 18 Uhr, fragt nach Christian

Suche Brieffreundinnen, die so große Nintendo-Fans sind wie ich. Auf eure Post freut sich schon jetzt: Ben Maier, Judengasse 21, 90403 Nürnberg

Suche Star Wars-Sammelfiguren von Idael + Kenner (o. a.), auch Raumschiffe, alles komplett und gut erhalten. Tel. 08661/1295 Stefan

Verkaufe Sega mit 4 Pads und 5 Spielen für 160,- DM. Einfach unter der Tel.-Nummer 02251/65414 anrufen, nach Daniel fragen

Verk./tausche 7 Spiele für PlayStation, ein Spiel mit Lösung u. eins mit Pistole. Preise nach VB. Tel. 03588/207601 nach Matthias fragen

Hallo! Ich bin Daniel Sippel. Ich wollte mich nur mal vorstellen. Schreibt mir oder ruft mich an: Daniel Sippel, Lüdersdorferstr. 32, 36179 Bebra

Suche Brieffreund, der ein N64 hat. Alter zwischen 10-12 Jahre. Markus Hüttich, Dorfstr. 2, 06618 Leislau

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
Zentrale Faxnummer:	0911-2872-250
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	**Compuserve:** 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die rechts unten abgedruckten Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Dr. Rainer Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur:
Hans Ippisch

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller (ws)
Cheats & Codes:
Michael Erlwein (me)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
Tests, Game Boy: Oliver Preißner (op)
Freier Mitarbeiter: Takeo Apitzsch (ta)
Specials, Leserbriefe: Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Hans Strobel, Gisela Tröger
Grafisches Konzept, Titelgestaltung, Postergestaltung: Gisela Tröger

Werbeabteilung:
Stefanie Geltenpoth (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- (Ausland DM 70,-)

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben öS 348, PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif; Tel.: 06246-882-0; Fax: 06246-882-259

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefax: 0911-2872-240
Verkauf: Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Disposition: Andreas Klopfer
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax: 0203-30511-555

Verkauf: Thomas Kammer
Oliver Diemers
Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab 1.10.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN/Pressepost
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Das Inhaltpapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	01 80-5 33 55 55	24 h/Tag
Activision	0 18 05-22 51-55	Mo.-So. 16°°-18°°
BMG Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Bomico & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo.-Fr. 10°°-12°° & 14°°-17°°
GT Interactive	0 18 05-25 43 91	Mo.-So. 15°°-18°°
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo.-Fr. 15°°-18°°
Konami	069-95 08 12 88	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	02 08-99 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	01 30-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Virgin	0 40-39 11 13	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 27.5.98 am Kiosk

INT. SUPERSTAR SOCCER '98

Electronic Arts konnte sich mit einer grandiosen Leistung im Test dieser Ausgabe bereits für das Endspiel der Nintendo 64-Fußballmeisterschaften qualifizieren. Wie das Duell mit dem designierten Gegner Int. Supertstar Soccer '98 ausgehen wird, verraten wir euch in der N-Zone 6/98 pünktlich vor der Fußball-WM.

NBA COURTSIDE

Die Sportspiel-Welle hält an! Nach diversen Fußball-, Eishockey- und Wintersport-Games möchte Nintendo höchstpersönlich mit dem in Amerika entwickelten NBA Courtside den Basketball-Thron erobern. Ob es NBA PRO 98 und NBA Hang Time vom Parkett verdrängen kann, zeigt unser Testspiel in der kommenden Nummer.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *N-Zone feiert Geburtstag! Hol dir die Sammlerausgabe!*
- *Im Test: Das mit Spannung erwartete Forsaken*
- *Im Test: Rampage World Tour von GT Interactive*
- *Komplettlösung: Mystical Ninja*
- *Angespielt: WWF Warzone*
- *Im Test: G.A.S.P.*

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 27.5.98!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Wolfgang Ebert

Wolfgang Ebert (27) ist nach mehrjähriger Führungsaufgabe in Nintendos Spieleberatung seit 1. April als Product Analyst bei der Nintendo of Europe GmbH tätig.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
1080° Snowboarding, Yoshi's Story und unterwegs Wario Land 2.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Das Fahrgefühl von 1080° Snowboarding ist einfach klasse. Man spürt förmlich, ob man im Tiefschnee oder über Eisplatten fährt, und jederzeit sind die spektakulärsten Stunts möglich! An Yoshi's Story gefällt mir die fabelhafte Spielbarkeit und die perfekt gerenderte Grafik. Noch nie wurde eine Spielfigur so lebendig dargestellt, Yoshi vermittelt mitreißend seine aktuelle Gemütslage. Und Wario Land 2 bietet ein absolut neuartiges Spielprinzip: Obwohl man keinen Spielversuch verlieren kann, ist das Game durch seinen Umfang und das traditionelle „Super Mario"-Leveldesign ein herausforderndes und motivierendes Jump&Run.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten?
Mario Kart 64 (N64), International Superstar Soccer 64 (N64) und Legend of Zelda – A Link to the Past (SNES).

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Herausragend ist der 3D-Analogstick des Controllers, mit dem die totale Bewegungsfreiheit innerhalb der in Echtzeit dargestellten 3D-Welten überhaupt erst Spaß macht. Der integrierte 4 Spieler-Adapter war eine geniale Idee, da man so mit Freunden problemlos heiße Wettkämpfe austragen kann. Außerdem gefällt mir die Tatsache, daß es keine langen Ladezeiten gibt, schließlich möchte ich mein Spiel nach einem bewältigten Level direkt fortsetzen.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ganz oben steht natürlich Zelda 64 – The Ocarina of Time, wobei ich mich auch auf rasante 4 Spieler-Duelle mit F-Zero X freue.

6. Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft?
Es war einmal vor langer Zeit, da steuerte ich auf dem Atart VCS ein gefräßiges Etwas namens Pac Man durch zahllose Labyrinthe. Anfang der 90er begann die zweite Videospielgeneration mit Zelda auf dem NES.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Spezielle Vorlieben habe ich nicht, die Qualität jedes einzelnen Spiels muß passen. So könnten Tetrisphere, Blast Corps oder Wave Race 64 wohl kaum unterschiedlicher sein, Riesenspaß machen sie mir alle!

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
Mario Kart 64 und die Bomberman-Serie. Hier geht's jedes Mal wieder voll zur Sache!

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Nintendo ist immer für eine Überraschung gut! Selbst als Mitarbeiter ist man manchmal erstaunt, welche bahnbrechende Entwicklung plötzlich präsentiert wird. Dabei steht immer die Realisierung neuer und innovativer Ideen im Vordergrund, der Super Game Boy, das Rumble Pak oder die Game Boy Camera sind gute Beispiele dafür. Dies trifft genauso auch auf neue Spielkonzepte wie Wario Land 2 und Nachfolgerspiele, die völlig neue Dimensionen offenbaren, zu. Diesbezüglich gibt es für euch auch in diesem Jahr noch einige tolle Überraschungen...
Abschließend wünsche ich euch gute Unterhaltung bei euren Nintendo-Spielen, nutzt auch ausgiebig jeden 4 Spieler-Modus, zusammen macht's einfach mehr Spaß!

Sammelkarte 39

Tips & Tricks

N-ZONE

Snowboard Kids

WORUM GEHT'S?

Die Snowboard Kids sind eine zunächst fünfköpfige Truppe, die in bester Mario Kart 64-Manier mit ihren Snowboards bis zu neun verschiedene Pisten hinunterrutscht.

Alle Kurse, alle Fahrer!

Während der Bildschirm angezeigt wird, auf dem „Start" steht, und alle Charaktere auf dem Screen sind, drückst du folgendes: Stick nach unten, oben, Steuerkreuz unten, oben, C unten, C oben, L, R, Z, Steuerkreuz links, C rechts, Stick oben, B, Kreuz rechts, C links und Start. Nun sollte ein Schrei ertönen, und du hast alle Kurse, alle Boards, Sinobin und kannst gleiche Spieler im Multiplayer-Modus anwählen.

Steuerung

- Snowboarder steuern
- Springen
- Einsetzen des rechten Gegenstandes
- Board ergreifen
- Board ergreifen
- Board ergreifen
- Board ergreifen
- Spiel anhalten
- Einsetzen des linken Gegenstandes
- Ohne Bedeutung
- L: Ohne Bedeutung
- R: Ohne Bedeutung

Sammelkarte 38

Tips & Tricks

N-ZONE

1080° Snowboarding

WORUM GEHT'S?

1080° Snowboarding ist die derzeit beste Snowboard-Simulation für das Nintendo 64. In den verschiedensten Spielmodi kann man sich sowohl als guter Rennfahrer als auch als talentierter Stuntkünstler beweisen.

1. Panda-Bär-Boarder

Du mußt den Time-Attack-Contest und den Trick-Attack-Modus gewinnen. Dann sollte auch kein einziger Highscore mehr auf EAD lauten. Wähle dann in der Skihütte Rob Haywood als Fahrer, drücke C rechts und A. Schon müßte Robs Bild durch den Panda-Boarder ersetzt worden sein.

2. Pinguin Board

Du mußt im Trainings-Modus alle 24 Tricks machen und dann bei der Board-Auswahl auf das Tahoe 151 gehen. Dann drückst du C unten und A.

3. Back Flip/Vorwärts-Flip/Einfüßig springen

Nur der Panda-Bär kann diesen Trick. Drücke einfach in der Luft die R-Taste und den Analogstick nach unten. Das gibt dann auch immerhin 100 Punkte. Den Vorwärts-Flip macht man genauso, nur daß man dabei den Stick nach oben drücken muß. Wenn man in der Luft R und den Analog-Stick nach unten drückt, dann macht der Panda-Bär einen einfüßigen Trick.

4. Crystal Boarder

Dazu muß man erst einmal den Time Attack-Mode in der „Expert"-Stufe auf allen 6 Strecken als Sieger beenden. Dann wählt man bei den Charakteren Akira aus. Nun C links und A drücken, und auf dem folgenden Screen sollte das Bild von Akira automatisch durch das des „Crystal Boarders" ersetzt worden sein. Dieser Fahrer reflektiert auf seinem Körper alles um sich herum. Er sieht super aus.

5. Metal Boarder

Wenn du nun auch mit dem „Crystal Boarder" den „Expert"-Modus gewinnst und dann auf Kensuke gehst, brauchst Du nur noch C oben und dann A drücken. Nun wird Kensukes Bild durch das des Metal Boarders ersetzt.

6. Kamera kontrollieren

Zu Beginn des Spieles siehst du einen Snowboarder fahren. Drücke C oben, und du kannst die Kamera mit dem Stick bewegen und mit dem Steuerkreuz zoomen.

Steuerung

- Steuern in die entsprechende Richtung
- In die Hocke gehen/Sprünge u. a.
- Schießen/Blocken
- Perspektive wechseln
- Spieler wechseln
- Ohne Bedeutung
- Ohne Bedeutung
- Spiel anhalten
- Schnellere Position einnehmen
- Ohne Bedeutung
- L: Ohne Bedeutung
- R: Drehungen

Sammelkarte 40

Tips & Tricks

N-ZONE

Yoshi's Story

NEUE CHEATS!

Auf unserer zweiten Karte zu Yoshi's Story verraten wir euch einige kleine Tricks, die euch das Leben etwas einfacher machen.

1. Rettung!

Sollte man mal irgendwo hängenbleiben und wirklich nicht mehr weiterkommen, dann hilft dieser Trick vielleicht: Drückt man nämlich gleichzeitig Z, die L-Taste, A und B, dann verliert man automatisch ein Leben! Somit kann man wenigstens weiterspielen!

2. Unendlich Continues

Dieser Trick funktioniert nur bei Versionen mit Save Game-Funktion (also nicht bei der Japan-Version). Wenn ihr euer letztes Leben verloren habt und Yoshi gerade davongetragen wird, dann drückt einfach mal den Reset-Knopf. Nun könnt ihr das Spiel direkt von der Seite aus starten, bei der ihr gestorben seid.

3. Neue Musik

Begib dich in das Challenge-Modus-Menü bei Yoshi's Story und warte ab. Nun läßt du die Musik achtmal spielen (wenn der lauteste Ton verklingt und wiedererertönt, dann ist der Song einmal durch). Nach acht Durchläufen hört die Musik auf und wird durch eine Melodie aus dem guten alten „Mario Paint" ersetzt.

Sammelkarte 2

N-ZONE

Einkaufsführer

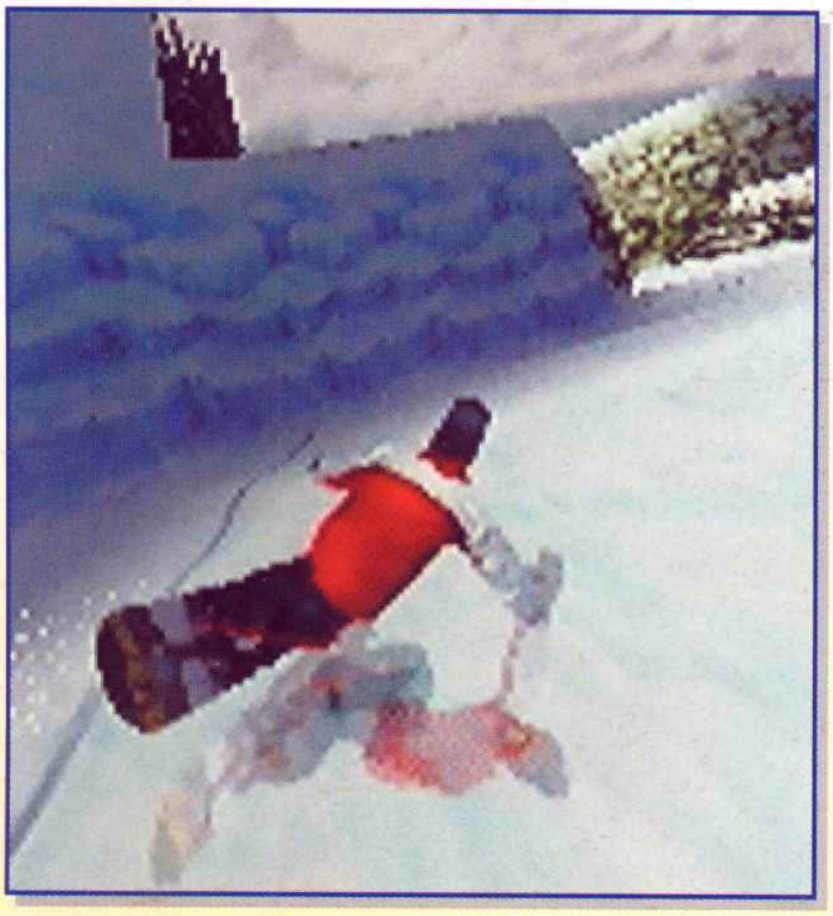
Name	Hersteller	Preis	Preisleistung	Qualität	Bildnummer
Controller					
SV 384 Ultra Racer 64	InterAct	DM 79,95	Gut	Sehr gut	1
SV 382 Vortex	InterAct	DM 129,-	Gut	Befriedigend	2
Joypad 1008	PMR	DM 49,95	Gut	Sehr gut	3
Advanced Controller	Mad Catz	DM 69,95	Sehr gut	Sehr gut	4
Controller Paks					
256K Memory 1001	PMR	DM 24,95	Sehr gut	Sehr gut	5
P302 Mini Memory Card	InterAct	DM 29,95	Gut	Sehr gut	6
1 MEG Memory 1000	PMR	DM 35,95	Sehr gut	Sehr gut	7
8 MB Memory	Blaze	DM 79,95	Sehr gut	Sehr gut	8
5 MEG Memory 1002	PMR	DM 89,-	Gut	Sehr gut	9
Rumble Paks					
P383 Tremor Pak	InterAct	DM 19,95	Sehr gut	Sehr gut	10
Jolt Pack	Blaze	DM 29,95	Gut	Gut	11
Jolt Pack 256K	Blaze	DM 39,95	Sehr gut	Sehr gut	12
LX4 1MB	Gamester/LMP	DM 49,95	Sehr gut	Sehr gut	13
Jolt Pack 1 MB	Blaze	DM 49,95	Sehr gut	Sehr gut	14
1 MB Rumble Pak 1009	PMR	DM 49,95	Sehr gut	Sehr gut	15

- Bei sämtlichen Preisangaben handelt es sich um unverbindliche Preisempfehlungen der Hersteller. Die tatsächlichen Straßenpreise können somit abweichen. Technische Ausführung und Leistungsmerkmale entsprechen dem Stand vom 1. April '98. Kurzfristige Änderungen sind möglich.
- Alle Produkte sind im gutsortierten Fachhandel erhältlich. Wer sie wider Erwarten nicht vorfindet, teile seinem Fachhändler bitte die entsprechende Bezugsquelle mit:
  - Blaze-Produkte: HighCom GmbH, Siemensring 25, 47877 Willich
  - Gamester/LMP, Mad Catz und LX4: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg
  - InterAct: Firma InterAct by Jöllenbeck, Kreuzberg 2, 27404 Wertzen, Tel.: 04287-1251-13
  - PMR: Vertrieb Playcom, Tel.: 089/5460300

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 38



1080° Snowboarding

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 39

Snowboard Kids

Nr. 1

N-ZONE

Einkaufsführer

Sammelkarte 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 40

Yoshi's Story

Nr. 2